

2

לסינקלאב יש עודד סקירות חדש - ברק פנ-של. הוא מדווח לי שלגליון זה הגיעו סקירות רבות מאד יחסית לגליונות קודמים, אך כמעט כולם הגיעו מגיל קומפורטי ואילו אלהיאניו לכן הוא מבקש מאד שכל חבר יכתוב לפחות 3 - 4 סקירות לכל גליון. כמו כן דרושים ארבעה סוקרים קבועים לכתיבת בין 6 ל-10 סקירות לכל גליון. תנאים: כושר ניסוח סביר ובעל רמת משחקים של 90% (נ"א בעל 36 לפחות משחקים בתוך 40 הגדולים). הסוקרים, כמו חברי המערכת, מקבלים הארכת הברות אינסופית, כל עוד הם סוקרים.

עניין שני - הברים רבים הצביעו על כך שאין מספיק הומור על נושאים שלא קשורים במשחקים. אי לכך ובהתאם לזאת אנהנו מבקשים מהברים שמבינים בנושאים טובים בצורה מיוחדת, ומוכנים לפתוח מדור/ים משלהם, שיצטו כך. בתור התחלה, לגליון הבא אנו נקדים למדור להסבר יסודות שפת המכונה (2 עמודים) ואלקטרוניקה (עמוד אחד); חברים ומצוננים לפתוח מדור על נושא אחר, מוזמנים לעשות כך, ויעשו טוב אם יודיעו לנו כדי שנוכל לאשר את המדור וגם לתכנן את תכולת האיגרתון מראש.

מדור נוסף, לוגית מודרנית מתחיל לפעול בגליון הבא. חברים מוזמנים לעקור משחקים ישנים ע"פ הקריטריונים הצבועים, ולתת ציונים כאילו המשחקים יצאו בימים אלה. הגליון הבא יקדש ל-ULTIMATE והסקירות צריכות להיות על המשחקים ATIO, ATAC, SAIRE WULF, UNDERWURLE ו-KNIGHTLORE. הסוקרים מתבקשים לנהק בנושא לפני שהם כותבים את סקירתם, כדי שדעתם לא תושפע מזכרונות נוסטלוגיים.

חשוב מאוד: כאתה כותב לנו מכתב - ציין על כל (1) דף את שמך, והפרד בין הנושאים, סקירות כתוב על דף שונה מהמכתב עצמו, מ-15 הראשונים, מהמדורים השונים וכו'. כל נושא הולך למעצפת אחרת, ולפעמים לפחות אחת, ואי מילוי תנאים אלו עלול להביא לאיבוד הומור או איבוד שם הכותב.

כרטיסי חבר - סוף כל סוף יודפסו כרטיסי החבר! הם יגיעו אליך בקרוב.

הצטרפות - טפסי הצטרפות נמצאים בעמוד לפני האחרון בכל גליון, וגם בבאג ת"א. בכל מקרה של קשיים אפשר לכתוב את הכרטיס על דף הגיל ולשלוח אלינו.

פרסומת - כפי שודאי שמת לב היא נמצאת בעמוד האחרון של גליון זה. היא נועדה שתתלוש אותה ותתלה אותה בתנות המהשבים הקרובה אליך. תהרות עיצוב פרסומת החלה: אתה מוזמן לנסות את כוחך בעיצוב פרסומת! כל הודש תיבחר פרסומת שונה מתוך המבחר שישלח אלינו, ומעצבת ייבחר להארכת הברות בחודשים.

דרושים בדהיפות רכני סניפים להיפה וירושלים.

רצוי לשלוח חומר פירסום, טופס הצבעה, מודעה פרטית וכו' כמה שיותר מוקדם, כדי שנוכל לתכנן את תוכן האיגרתון מראש, אך כמוכח אם יכתוב משהו קרוב ליציאת הגליון, הוא מתקבל בברכה.

סינקלאב פותחת החודש בשני מבצעים - מבצע מניעת הפקעות מחירים בתחום התוכנה והחומרה של הספקטרום, האם ידעת למשל, שספקטרום 128 עולה כמו תואם יב"מ? האם ידעת שמשחק עולה 2 ש"ח? 3.5 מנהיר? באנגליה?

מבצע תוכנות רציניות: אלה כידוע כמעט אינן מיובאות לישראל, והחוקה לתוכנה מסוימת מתקשה להשיגה. לכן כל החברים שבבעלותם תוכניות עסקיות, גרפיקה, מוזיקה, שפות, ניהול בית וכו' מתבקש לשלוח רשימה מלאה שלהם אלינו ואנהנו נפרסם את רשימת התוכניות הרציניות בארץ, ביחד עם השמות של בעליהן. פרטים מלאים ביעניינים שוטפים.

תודה ולהתראות בגליון הבא,
דיבון לו, עורך ראשי.

3

רשימת הברית של כל החברים שהצטרפו עד ל-10.7.86. יתכן ויש שינוי
בפרטי. אם כך הדבר, אל תהסס! פנה אלינו ונשנה זאת!

מיקוד

מס' שב משפחה + כתובת
חבר שם פרטי

052-77843	46	581	דב-הוה 25, הרצליה ב'	001	לן דובון	✓
052-78340	46	103	נורמא 47, הרצליה ב'	002	בוק אילן	✓
052-78815	46	702	אחי-דקר 2, הרצליה פתוח	003	שגיא ניר	✓
(-)	66	820	מרכז ספיר, ד.ב. ערבה	004	שמחוני ליאור	✓
052-28796	45	200	ודרור ישורון 34, הוד-השרון	005	בר-אל אורן	✓
03-473207	69	715	עולי הגרדום 14, ת"א	006	אביעד יעקב	✓
03-471683	69	707	ברכיהו הנקדן 4, הדר יוסף, ת"א	007	גלי גולן	✓
03-760927	52	251	נוה-יהושוע 3, ד"ג	008	ניר דורון	✓
067-63229	12	484	בני-יהודה, רמת-הגולן	009	נתנלי ניר	✓
052-78477	46	815	מושב רשפון	010	שפיר, אסף	✓
03-477343	69	713	פול-הגדוד 17, ת"א	011	פלדון גיא	✓
05-455914	72	209	שקולניק 3/11, רחובות	012	ודדי עופר	✓
03-482728			אורבך 22, רמת"ש	013	רוני אלדד	✓
03-590155	59	550	מבנקין 22 בת-ים	014	דימניק אילן	✓
051-28386	76273	111	אשקלון 152/20, שמשון ב'	015	ביטון אריאל	✓
02-532484	96	264	הבנאי 40, בית הכרם, י-ם	016	רון יואב	✓
03-477160	47	111	ת"ד 1147, רמת"ש	017	כפרי שחר	✓
04-253548	34	317	חנה 40, כרם ליה, חיפה	018	רובנשטיין אודי	✓
065-31145	19	132	תל-יוסף	019	הלוי דותן	✓
057-32212	24	286	בול 20/1, שכונת א', ב"ש	020	הורי איתן	✓
052-447876	44	221	מבצע יהונתן 31/10, כ"ס	021	יוליק קפלוןובסקי	✓
052-559573	46	701	מנדלה מו"ס 6, הרצליה פתוח	023	פז-של ברק	✓
04-252940	34	558	הפלמ"ח 32, רוממה הישנה, חיפה	024	קומפורטי גיל	✓
03-481620	69	483	שלום אש 8, ת"א	025	בעשא עומר	✓
057-424635	84	720	הוגלה 12, שכונת ה', ב"ש	026	ישראל בועז	✓
052-451457	47	261	עקיבא 21, רעננה	027	דוידוביץ בני	✓
052-61744	40	691	מושב חרות, תל-מונד	028	בניש רמי	✓
04-723194	26	306	העברי 104, ק. הים, חיפה	029	פנהס נעם הגדוד	✓
03-424719	69	492	אחימאיר 10, ת"א	030	גונדה עודד	✓
02-763147			מבוא בשמת 3/15, גילה, י-ם	031	אחיאזני אילן	✓
03-490636	69	404	פדובה 17, ת"א	032	כהן אורן	✓
02-761703	93	746	ברקת 220/4, גילה, י-ם	033	עבג ירון	✓
052-18362	45	925	מושב עדנים, הוד-השרון	034	לוזן אסף ושהר	✓
03-471542	47	264	מזומפלדור 30, רמת"ש	035	צביקה בורן	✓
03-35329	55	293	קפלן 50, קרית אונו	036	עמוס גרין	✓

לוח מידעות פרטיות

מפגשין להחל 9/למכר אונו ות מפגשין ב ותר (רק מ-86) בל תוכנה ב-7
שקלים. ברק פז-של (מס' 23).

כל מי שיש בידו את אחד או שני המסמכים: KARATEKA (כמו של אילן),
000V16 ומכין להחליף אותם תמורת מסמכים פזיים אחרים יבקש לאילן
אחיאזני. בן אשמה לקבל כל תוכנת רישיות שאין ברשותו תמורת אחד מי
מסמך.

5

מבזק חדשות . . . מבזק חדשות . . . מבזק חדשות . . . מבזק חדשות . . . מבזק חדשות . . .

מחשבים חדשים - ספקטרום פלוס 2. מחשב זה יהיה הראשון מהתוצרת המשולבת אמסטרד/סינקלייר, שיוכרו בתערוכת ה-PCW שתערך בתחילת ספטמבר. הוא יהיה דגם משופר של ספקטרום 128, אף על פי שאין להוציא מכלל אפשרות 256K. הוא יהיה בעל מקלדת "אמיתית" וטייפ פנימי ומחירו יהיה ככל הנראה 180 ליש"ט באנגליה. הצפייה למחשב המשופר גרמה לחנויות להוריד מחירים בצורה דרסטית על מנת לתסל מלאים של המחשבים הישנים. המחיר הרשמי של ספקטרום 128 הורד ב-25 ליש"ט, מ-180 ל-155, וישנם חנויות שמזכרות אותו בסכומים קטנים עד כדי 115 ליש"ט. את הספקטרום פלוס אפשר לקנות אפילו ב-90 ליש"ט, פחות ממה שעלה ה-ZX80 בזמנו.

לוקי (LOKI) - זהו מחשב שאמור לראות את אור היום באמצע שנת '87. הוא יעלה בין 200 ל-250 ליש"ט וכתבה נרחבת עליו נמצאת בגליון זה.

כידוע אמסטרד לא מוכנה לשווק את ה-QL. היא הציעה למכור את מלאי ה-QLים בעולם ואת רשיון היצור שלו תמורת מיליון ליש"ט. בינתיים התברר שזכויות היוצרים של QDOS, מערכת ההפעלה של ה-QL נמצאים בידי המתכנת TONY TEBBY ולא אמסטרד, וגם הזכויות ליצור הדיסקונים לא נמצאים בידיה. כשעסקת אמסטרד-סינקלייר יצאה לפועל סינקלייר הייתה באמצע תהליך של פיתוח המחשב QL 2. עתה כשמכירות המחשב התחילו להמריא, ואיתם גם כמות התוכניות שקיימות למחשב זה, חברות התוכנה לא רצו לותר על המחשב המעולה (בביצועיו הוא כמעט משתווה ל-ST), ואפילו הייתה הצעה להקים חברה שתקרא QL LTD ותהיה איחוד של חברות התוכנה והתומרה שקיימים למחשב זה. בינתיים חברת CST, שנודעה ביצור כונני דיסקטים למחשב, עומדת להכריז בתערוכת ה-PCW על מחשב שמתבסס על התיכנון של ה-QL 2. המחשב מכיל יע"מ 68000, שהוא אותו היע"מ שה-ST, האמיגה והמקינטוש משתמשים בו, והוא דגם משופר של היע"מ המקורי של QL 68008. למחשב יהיה כונן פנימי של 720K, וכל החיבורים שהיו ב-QL המקורי. המחשב נקרא תיור והוא ימכר ב-550 ליש"ט באנגליה. תיור מכיל ברום 2 QDOS (גירסה חדשה של QDOS), סופרבייסיק וסופר-טולקיט. כולם נכתבו ע"י טוני טבי. למחשב יהיה מקלדת בסגנון יב"מ שתתחבר בכבל ליחידה המרכזית. משתמשים עכשוויים של QL יוכלו להרחיב את המחשבים שלהם לתיור בעלות נמוכה יותר מקניית מחשב חדש. גירסה שניה של תיור מ-CST יכלול בנוסף לכונן הדיסקטים, כונן קשיח בן 20M (מ אחד שווה ל-1024K) והוא יעלה 1300 ליש"ט. CST מתכוונת להכריז בעתיד על מחשב תיור שיהיה בעל מעבד 68020 שהוא היע"מ הטוב ביותר המסדרת ה-68000. חברת פרמינטל, מתכוונת להכריז על מחשב שיקרא QLT, וכמו תיור, גם הוא יתבסס על מעבד 68000 ויריץ את כל התוכניות של QL. הוא יהיה בעל 0.5M (שהם 512K) ואפשרות הרחבה ל-8M וניתן לחבר אליו שני כונני דיסקטים וכונן קשיח אחד, בנוסף לממשק סנטרוניקס, חיבור לגויסטיקה, לעכבר ול-MIDI.

ממשלת פולין הנמינה מחברת טיימקס, שידועה כיצרנית של הספקטרום האמריקאי והפורטוגלי - טיימקס / סינקלייר 2068, וגם כיצרנית של חלק ניכר מהספקטרומים האנגליים המוכרים לנו יותר, 800,000 מחשבי 2068 ו-200,000 כונני FDD3000 שהם כונני 3 אינצ'ס. סך ההזמנה - 70 מיליון דולר.

חברת OCP הידועה כיצרנית של ה-ART STUDIO נכנסה לקשיי נזילות והיא מחפשת קונה.

חברת INCENTIVE זה עתה הוציאה את GAC - GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, שהוא תוכנית ליצירת משחקי הרפתקאות גרפיים. אתה יכול לכתוב משחק הרפתקאות מעולה משלך, למכור אותו ללא תמלוגים לחברה. הנזק: 23 ליש"ט.

=====

מ ד ו ר מ ש ח ק י ם . . . מ ד ו ר מ ש ח ק י ם . . . מ ד ו ר
דיבון לן

SWEEVO'S WORLD: אינסוף מחיות - POKE 33219,0. מספר שונה של מחיות -
POKE 37008,X כש-X הוא מספר המחיות.

MOON ALERT: 100 מחיות - POKE 42404,255.

SABOTEUR: עצירת השעון - POKE 46998,0. אינסוף אנרגיה POKE 46558,0

ROBIN OF THE WOOD: אינסוף מחיות - POKE 49111,0.

MIKIE: כדי לקבל בונוס, צעק שלוש פעמים על לוח המודעות שנמצא
בפרוזדור. בחלק מלוחות המודעות פעולה זו תעניק לך 1000 נקודות.
שיטה אחרת לקבל בונוס - לנסות לפתוח דלתות בפרוזדור שאינך אמור
לפתוח, בחלק מהם תופיע נערה שתתן לך נקודות, אך בחלק מהם יופיע
אגרוף שעם תיגע בו הוא יעכב אותך והמורה יוכל לתפוס אותך, לכן פתח
דלתות מהצד הרחוק מהדלת.

ROLLER COASTER: לך לחדר שמימין לחדר ההתחלתי, לחץ על מקש ה-'3'.
אתה מאבד פסילה, אך המשחק מאיט. כדי להמחיר אותו לחץ '3' שוב.

ATIC ATAC: אינסוף מחיות - POKE 36519,0.

FANTASTIC VOYAGE: אינסוף מחיות: POKE 54492,167.

WHEELIE: הקודים לעבור מסכים: WITTY, SHARK, BEBOP, XENON, ZX83B,
HRME2, 2MQL3.

WIZARD'S LAIR: הקודים למעלית הפלא: HAWLO, CAIVE, VAULT, LIAYR,
LYONS, CRYPT, DUNGN.

ZIP ZAP: אינסוף מחיות - POKE 54065,0.

GYRON: אינסוף אנרגיה - POKE 29089,0: POKE 29552,201.

MANIC MINER: משנה את המחירות של היצורים, ולא דוקא לטובה...
POKE 36123,0.

AIR WOLF: אינסוף מחיות - POKE 45982,0. להפסיק את כת המשיכה -
POKE 56317,0. להפסיק את ירידת הבונוס - POKE 44665,0.

CHUCKIE EGG II: אינסוף מחיות - POKE 35453,0.

לבעלי הספקמייש - הדרך הנזחה ביותר להכניס את הפוקים היא ללחוץ על
הכפתור, ואז M, N, 1, <ENTER>, לחכות שניה, <BREAK>. עכשיו הכנס את
הפוקים בפקודה ישירה (ללא מספר שורה) תוך כדי זהירות לא למחוק את
המסך. כשגמרת הכנס: 3 TO GO והמשהק אמור להמשיך כרגיל. דרך אגב,
פותחה לאחרונה שיטת הגנה נגד מכשירי ההעתקה, אך כיוון שהיא מוגבלת
ביותר, וניתן לעוקפה בקלות יחסית, רק מספר מועט של תוכניות משתמשות
בה, למזלינו. ושוב אנו יקוקים לעזרתך במדור זה, לכן אם פרצת משחק,
או גילת שיטות מיוחדות לשחק בו, או טיפים מיוחדים, או אולי יש לך
מגאנינים שבהם מופיעים פוקים, פשוט שלח אלינו. אנו מקבלים כל חומר
פירסומי (בתנאי שהפוקים עוד לא התפרסמו אצלנו) בברכה.

7

מדור לשימוש מתקדם חלק 2 / מאת דיבון לו

כפי שהבטחתי בגיליון שעבר, אני אציג עתה מספר שיטות להגנה על תוכניות. ביטול מקש ה-BREAK: POKE 23659,0 מבטל את שתי השורות התחתונות במסך כך שכל הודעת שגיאה (כולל L BREAK INTO PROGRAM) מביאה את המחשב למצב של התקשרות. חסרונות: גם הפקודות CLS ו-INPUT מקרישות את המחשב. יעודה האמיתי של כתובת 23659 זה לשלוט על מספר השורות "המסגרת", השורות בתחתית המסך. שמו של משתנה מערכת זה הוא DF_SZ (קיצור של DISPLAY FILE SIZE). משתנה אחר, שאורכו שתי בתים, ששמו הוא ERR_SP, הוא פוינטר של הכתובת שהמחשב צריך לקפץ אליה במקרה של הודעת שגיאה, או בשפת בני אדם: אם המחשב ניתקל בשגיאה, כגון BREAK, הוא קופץ לכתובת שהיא נמצאת (מספר הכתובת) במקום ש-ERR_SP מצביע עליו. לדוגמא, אם ב-ERR_SP נמצא הערך 65000, והמחשב ניתקל בשגיאה, הוא מסתכל על הערך שנימצא בכתובת 65000 (למשל 4867), וקופץ אליו. בסופו של התהליך, המחשב נימצא מריץ את הרוטינה להדפסת הודעות שגיאה שנימצאת בכתובת 4867 או 1303H (H פרושו הקסא, או בסיס 16). מה כל זה עוזר לנו? אם שמים ב-ERR_SP את הערך 15360 (על ידי POKE 23614,60: POKE 23613,0) כל הודעת שגיאה תביא לאיפוס המחשב. כי בכתובת 15360 יש את הערך 65535 שזה התא האחרון בזיכרון, ואחריו המחשב מתחיל להריץ מכתובת 0 שגורמת לאיפוס המחשב.

כמו שראית, כל מערכת הבייסיק מנוהלת ע"י משתני המערכת. כך אפשר לשמור תוכנית, עם משתני המערכת, וכשהיא תעלה, היא תמשיך לרוץ מאותו מקום שממנו היא הופסקה. אפשר אפילו לשמור תוכנית ביחד עם התמונה ומשתני המערכת בקובץ אחד! קודם כל צריך לדעת היכן סוף התוכנית. עושים זאת ע"י בדיקה של היכן התחלת המשתנים שהם נמצאים תמיד ישר אחרי תוכנית הבייסיק. משתנה המערכת שאומר היכן הם התחלת המשתנים נקרא VARS ונמצא בכתובת 23627. הכנס: ND=PEEK 23627+256*PEEK 23628 LET או כדי לשמור תוכנית ביחד עם המשתנים עליך למצוא את הכתובת של סוף המשתנים: משתנה מערכת E_LINE, כתובת 2-23641. כתובת ההתחלה היא 16384 אם רוצים לשמור את התמונה גם כן, או 23552 אם רוצים לשמור רק את התוכנית. כדאי להכניס את הפוקים של ההגנה שנזכרו למעלה לפני השמירה. כיוון שגם משתני המערכת נשמרים, גם הפוקים ישמרו, וכך תהיה לתוכנית הגנה גם בשעת העלאתה. התוכנית לשמירת תוכניות היא:

```
10 התוכנית עצמה
9998 STOP
9999 LET START=16384: LET LEN=PEEK 23641+256*PEEK 23642-START:
POKE 23659,0: POKE 23613,0: POKE 23614,60:
SAVE "תוכנהמוגנת"CODE START,LEN: POKE 23659,2: GOTO 10
```

הפוק האחרון הוא כדי לאפשר לתוכנית לבצע CLS ו-INPUT. כל פעם שהתוכנית מבצעת GOSUB עליה לפוקה את כתובות 4-23613 מחדש אם רצונה לשמור על ההגנה מפני BREAK (דרך אגב ההגנה יעילה, כמוזכר, נגד שאר סוגי הפריצות כגון STOP בפקודת INPUT) מפני שפקודת ה-GO SUB פשוט מבטלת את הפוק הנ"ל.

ועכשיו טיפ קטן למתכנתי בייסיק: כדי לדעת כמה זיכרון נשאר לך בדיוק הכנס - PRINT 65536-USR 7962. התשובה תופיע על המסך.

בגיליון הבא - כל מה שקשור לצבעים, מסגרת, אפקטים מיוחדים ועוד.

מ ד ו ר ש א ל ו ת ו ת ש ו ב ו ת / ד י ב ו ו ל

* היכן אוכל לקנות כונן דיסקטים של 5.25 אינץ', האם אהיה זקוק לאינטרפייס מיוחד, ואם כן איזה? כמה תעלה לי כל המערכת?
* את הכונן (והאינטרפייס הדרוש) תוכל לקנות בינתיים רק באנגליה. האינטרפייס המומלץ על ידי ביותר הוא בטא פלוס (110 ליש"ט). הוא יאפשר לך להעתיק כל תוכנה לדיסקט ע"י לחיצת כפתור, הוא תואם ספקטרום 128, הוא האינטרפייס לכונן דיסקטים הנפוץ ביותר (וופאדרייב ומיקרודרייב אינם נכללים בכונני דיסקטים) והוא נותן ע"י תוכניות רבות. תוכל לחבר אליו כל כונן סטנדרטי (סטנדרט בי.בי.סי.). ההברה המיוצרת מציעה עיסקת אינטרפייס + כונן. הכוננים כולם מתוצרת מיצ'ובישי: אינטרפייס + כונן 5.25 אינץ' (800 D/8) או 3.5 אינץ', שניהם מכילים 800K, המחיר: 229 ליש"ט. כונן כפול 3.5 אינץ' + אינטרפייס יעלה לך 329 ליש"ט. לפרטים טכניים נוספים ולמידע על אפשרות משלוח בדואר אני מציע שתכתוב לחברה המיוצרת באנגליה:
TECHNOLOGY RESEARCH LTD,
UNIT 15, CENTRAL TRADING ESTATE, STAINES, MIDDLESEX TW18 4XE

* כיצד אוכל לפתוח קובץ למיקרודרייב, והיכן אוכל למצוא מידע נוסף על נושא זה?
* פתיחת קובץ - ראה עמודים 22 עד 27 בחוברת העברית שקבלת עם המיקרודרייב. למידע נוסף על נושא המיקרודרייב אני מציע שתעיין בספרים - SPECTRUM MICRODRIVE BOOK בהוצאת מלבורן האוס, ואם אתה מבין שפת מכונה הספר THE COMPLETE SHADOW ROM DISASSEMBLY, בהוצאת אותה חברה, יוכל לעזור לך לשלב את המיקרודרייב בתוכניות שפת המכונה שלך.

* היכן מאוחסן המידע שמגיע מההדר אחרי שהוא עולה מהשייפ?
* המידע מאוחסן באזור בזכרון שנקרא WORKSPACE, אך למרבה הצער הוא נמחק ברגע שהתוכנית גמרה לעלות, או שעלייתה הופסקה (ע"י BREAK או הודעת R). כדי לעקוף מגבלה זו נהוג להעלות את ההדר למקום אחר בזכרון ולבחון אותו שם. הדרך המקובלת, ללא צורך בהסתבכות בשפת מכונה, היא להקליט הדר להדר, להעלות את ההדר שהקלטנו ואחר כך את ההדר שברצוננו לבדוק. נשמע מסובך? בכלל לא! קודם כל אתה צריך לקחת קסטת ריקה (נקרא לה קסטת א'), להכניס את הפקודה:
SAVE "HEADER" CODE 0,17, לחץ ENTER, התחל את השייפ, והפסק אותו מיד אחרי שההדר הוקלט. עכשיו גלגל את הסרט אחורה (של קסטת א') והכנס: LOAD "CODE 23296", אם אתה רוצה לבחון את ההדר בכתובת 23296, או אם לא, אתה יכול לשנות לכל מספר דביר אחר. לחץ ENTER והפעל את השייפ. לאחר שההדר עלה, הוצא את קסטת א' והכנס את קסטת ב' (הקסטת שאתה רוצה לבדוק את ההדר שלה). הוצא את תקע ה-EAR מהשייפ, כוון אותו ע"פ שמיצה להתחלת ההדר, הכנס את ה-EAR חזרה ולחץ PLAY. עכשיו ההדר נמצא בזכרון וניתן לבחון אותו, ע"פ הטבלה שבגליון 2, שאחזור עליה עתה למען הנוחות ולמען אלה שאין להם את גליון 2. הכתובת מצוינת כאילו העלת לכתובת 23296 ובית הוא מספר הבית בהדר.

0	1 עד 10	12, 11	13, 14	15, 16	בית
23296	23297	23307	23309	23311	כתובת
א' ג	שם הקובץ	אורך	התחלה	א תוכנית	הגדרה
~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~	~~~~~
PROGRAM = 0	שם הקובץ	בין 0	במקרה של PROG	במקרה PROG	הסבר
N. ARRAY = 1	הוא בעל	-	שורת התחלה.	אורך ביסיק	
C. ARRAY = 2	10 תוים	65280	במקרה BYTES	ללא משתנים	
BYTES = 3	*	בתיים	כתובת התחלתית		



ביותר מ-60% !!!  
המבצע שלנו יכלול איתור מחירים מופקעים, יעוץ לקניות חליפית,  
בארץ או דרך הדואר, מחו"ל. לכן כל מי שהושב שמחיר מסויים מוגזם,  
יכול לפנות אלינו ונחיר את שאר החברים מעל דפי האגרותיו. דרך אגב,  
האגרותיו נשלח גם לכל הגורמים העוסקים בספקטרום בארץ. אם, כן, כמעט  
שכחתי, טיפת היעוץ הראשונה: אל תקנו מגאונים בבאגן כל עוד הם  
שומרים על המחירים הנוכחיים, כדאי יותר לעשות מכני יעילות למאגזינו,  
זה חוסר כמעט חצי הוצאה שלא לדבר על המחירות שיה מגיע בדאר אגרות!  
דרך אגב, נשמח מאד לפרסם הנחות ומבצעים בחנויות שונות.

זוהי החודש באות העוקר המצטיין הוא (שוב) גיל קומפורטי, שזכה לאחר 'מאבק' קשה באילן אלחיאני. הפרס הצנוע (כל מה שסינקלאב יכולה להרשות לעצמה) הוא הארכת תברותו בתודשנים נוספות.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---



שבועות רבים מסתובבות שמועות על מחשב חדש. לוקיי, הוא שמו של מחשב שאמור לצאת באמצע '87. עדיון לא ברור אם הוא ישווק ע"י אמסטרד, או ע"י הברה אחרת. יתכן שאמסטרד לא ירצו אותו מכיוון שהוא מתחרה במחשבים שלהם. המחיר יהיה, לדעתינו, 200 עד 250 ליש"ט, והמחשב ירוץ את התוכניות של ספקטרום 48 ואולי גם של ספקטרום 128. יהיה לו מעבד Z80H שיחליף את ה-Z80A או ה-Z80B במחשבים הנוכחיים. המעבד ירוץ במהירות שעון של 7 מ"הץ (במקום 3.5 מ"הץ) ויהיה לו, בנוסף לאפשרות להרוץ תוכניות של Z80A במהירות כפולה, גם תוספות כגון מערכת אינטרפט משוכללת מאד. כשהמחשב ירוץ תוכניות שיוצדו במקורן לספקטרום הישן, הוא יאיש למהירות המתאימה.

צליל - סינקלייר מתכננת גיוק צליל מיוחד, רק בשביל לוקיי. הוא יפיק כמעט כל צליל שתמצא, צלילים שטרם נמצאו כמותם, אולי רק על האמניגה. למחשב יהיו יציאות לסטריאו או לאוזניות ווקמן, וגם חיבור זכום שיאפשר למשתמש לשלוש דרך המחשב בסונדסייזרים ובציוד אלקטרומוזיקלי.

גרפיקה - המחשב החדש מצויד בשבב גרפיקה שנקרא רסטורופ, שתוכנן במיוחד בשבילו, הוא יחסוך מהיע"מ את רוב הזמן שהוא מבלז בהתעסקות ביצור תמונת המסך, כך שהוא ימהיר כל תוכנית בצורה ניכרת. למחשב יהיו שלושה מודים - 1. רוזולוצית מסך של 212 X 512 (פי 2.2 מהרגיל), ו-16 צבעים, 2. רוזולוצית מסך של 212 X 256 (קצת יותר מהרגיל) ו-256 צבעים, 3. רוזולוצית מסך של 212 X 256, 64 צבעים, ו-4 ספרייטים. כאמור הגרפיקה תוכל להיות כלכך מהירה ומושלמת, שהתוכנית תצטרך להאיט את עצמה כדי לאפשר לתמונה להשלח למסך לפני שהיא נמחקת ומפנה את מקומה לתמונה הבאה. שבב הרסטורופ יהיה גם זה שישלוח בעט אור שיהיה אפשר לחברו למחשב כסטנדרט, והוא יאפשר למשתמש לגעת ישירות במסך (בעזרת העט) ולהצביע על הדבר שהוא רוצה.

קלט/פלט - למחשב יהיה חיבור ממשיך לכל הפינים של המעבד, חיבור למוניטור RGB, לשלויזיה, כונן "אמיתי" (5.25 או 3.5 אינץש), ממשה R6232 למדפסת, חיבור לשני גיוסיטיקים, לעט-אור, לרשת מחשבים, לטויפ היצוני (יתכן שבמקום חיבור זה יהיה טויפ פנימי סטיל אמסטרד), חיבורי מיד IN, OUT ו-THRU, כניסה לסטריאו, יציאה לאוזניות ווקמן, תהיה גם כניסת GENLOCK שיצביר למחשב תמונות ממכשיר וידאו. יהיה אפשר לחבר בנוסף לאביזרים הסטנדרטיים גם מודם משוכלל, מקלדת מוסיקלית, כונן אופטי (כ-200M, 1M = 1024K), עכבר ועוד ועוד. ללוקיי תהיה כמובן מקלדת "אמיתית" לא כמו של ספקטרום 128.

בייסיק - הבייסיק הפנימי הוא פיתוח של סופרבייסיק של EL עתהשב אחד הגרסאות הטובות בעולם של שפה זו. אי אפשר יהיה לכתוב תוכניות בנד-אקס בייסיק (הגרסה של הספקטרום הישנים) למרות שהוא יהיה קיים בניכרון כדי שתוכניות (ישנות) שמשתמשות בו יוכלו לרוץ ללא בעיות.

זכרון - ככל הנראה הזכרון הסטנדרטי יהיה 128K שלא נראה מספיק כיוון שמחצית מזכרון זה לקוח ע"י מערכות הגרפיקה והצליל. נקווה שסינקלייר תחכים ותכלול לפחות 0.5M (שהם 512K). אפשרות אחרת היא שכל התוכניות שיכתבו במיוחד למחשב זה יהיו על כרטיס ROM (בגודל כרטיס אשראי) שיכנס דרך חריץ למחשב ויספק עד 1M של תוכנית, דבר המאפשר זמן העלאה של 0 שניות (העלאה מידית), וגם הגנה טובה מאד שרק המבינים באלקטרוניקה יוכלו לפצחה, עד כמובן, שיומצא מכשיר העתקה.

סיכום - מחשב מעולה שאמור לנפץ לרסיסים את שוק ה-ST (שעולה כפליים ממנו) בתחום מחשבים ביתיים המעולים, ואף לחדור לשוק המחשבים העסקיים השייך בנתיים למקינטוש ולמחשבי ה-PC, בתנאי, כמובן, שיהיה מצויד בתוכנה מתאימה.





# מדור קומודור את אפל ושות' / מאת גיל קומפורטי וברק פזשל

עלילות CBM בהמשכים - גיל קומפורטי (הוא מבקש "לא לצנזר, לא להוסיף קטעים מיותרים ובהירות זפוקות"). כאילו שלא ידענו...:

בגילת מעורפל ואפולו של יום שישי ה-13 טייל להנאתו קומודור ג'וניור במודר רחוב באג כשהוא משאיר אחריו עקבות מרובעות. האוירה הייתה קודרת, פה ושם נדלקה איזה מנורת רחוב ואיזה כוכב שמאדים את השמיים. כמה אמסטראדים ישבו בחוץ על כוס קפה ודנו בפנינים שברומו של עולם. לפתע CAESAR התחיל השחור ילל יללה שפלה את האויר והדרת לעצמותיו של הקומודור המסכן והער האונים. משתביט סביבו ראה שהמון ג'וקים אופפים אותו ומרחק מה שמע את נעקתה הנואשת של וילמה: "הרברט, בוא הביתה, כבר מאוחר". הקומודור הקטן החל להתגושש שהפחד חודר לכל גופו ביחוד שראה את CAULDRON חגה במעגלים סביב היורה וצייתה ערמות מהרששות אלו. בדיוק ברגע הקא מתאים ה צנקה לבנה את ביונה של גיבורינו... מה יקרה לוי האם הרברט ישוב לביתו? וואי, מי היה צפוי הוד הענקית??? כל זאת בפרק הבא.

ועכשיו לענין קצת יותר רציני - השוואה "אוביקטיבית" בין השייף של ספקטרום לשייף של קומודור ובין המיקרודרייב של ספקטרום לכונן של קומודור. מאת, מי אם לא, ברק פז-טל!

כולכם בודאי הושבים שאמצעי אחסנת הנתונים של ספקטרום הם גרועים ופרמטיבים יחסית למחשבים אחרים, שכן עברו 4 שנים ושלושה חודשים מאז הוציאו את הספקטרום לשוק. ובכן, אוכית לכם שאתם מושיבים למי מכס שיש גישה לקומודור (אצל "חברים" וכו') יודע בודאי את הסירבול הכרוך בהעלאה משייף ואת הדקות היקרות המתבזבזות בזמן העלאה מכונן. אחסור הרבה מאמץ וסבל מיותר מעריכת טבלה לקוראים:

קומודור	ספקטרום
* השייף נשלט ע"י המחשב	* השייף נשלט ע"י המפעיל
* לקומודור צריכים להשקיע עשרות דולארים נוסף על מחיר המחשב כדי לקנות את השייף המיוחד שאינו אמין ומתקלקל אחריו המון קצר	* לספקטרום ניתן להבר שייף רגיל שנמצא בין כה וכה בבית
* לשייף של קומודור אין רמקול ולכן אי אפשר למצוא תוכניות בקלות (המאלתרים תפסו שיטה: הם מעבירים את הקטטה לשייף אחר והורה לשייף של המחשב וצוד פעם לפי כ אחר וצוד כעם לשייף של המחשב והיתה ל...)	* לשייף של ספקטרום יש רמקול דבר המאפשר מציאת תוכניות בקלות על קטטה שמכילה עשרות תוכניות שונות
* למן ההפצות יבוס נתגלו עד ל-100 דקות בגלל תאישיות של השייף שפועל במהירות של 300 באוד בלבד לזכותה של שיטת השורבו אפשר לומר שהיא הצליחה להגישה השורבו של ספקטרום	* זמן העלאה מכסימלי של 2 דקות בשורבו ופד 5 דקות בהעלאה רגילה שהיא במהירות 1500 באוד, כל זה בתוכנית שאורכה 48K מלאים
* כונן שמעלה תוכניות במהירות של 2 דקות ומעלה	* כונן שמעלה תוכנית במקסימום 15 שניות
* כונן שעולה בסביבות ה-600\$ - יותר מהמחשב	* כונן שעולה בסביבות ה-300\$ כולל ממשק המאפשר גם חיבור של רשת מחשבים ו-RS232
דיכום: הכונן של ספקטרום הרבה יותר יעיל ונוח לשימוש מזה של הקומודור.	



כולם יודעים שזוהי תוכנית הגרפיקה והציור השונה ביותר שיש למחשב היקר שלנו, אבל מה בדיוק יש בהל של שאלה זו אנסה לענות בכתב יד, אך קודם כל ברצוני להודות להברים שכתבו עקרונות על תוכנה זו. לא פירעמנו אותם כי חשבו שכתבה מורחבת תהיה טובה יותר מעקרונות.

ניתן לצייר בתוכנית הזו בעזרת המקלדת, ג'ויסטיק או עכבר. בכל אופן אם אתה משתמש באחד משני האחרונים, לא תצטרך לגעת במקלדת מעבר לפקודה "LOAD". התוכנית נשלשת בצורה מחלשת ע"י תפרישים.

ציור ביד חופשית - ניתן לצייר בהגדלה של 2X, 4X או 8X על חלק מהמסך כאשר אתה נזי לחלק אחר של המסך על ידי חבטת הסמן לחץ המתאים ולחיצה על הכפתור של הג'ויסטיק או העכבר. אתה יכול לבחור בהגדלה עם או בלי GRID, ו"א" הפרדה ברורה בין הפיקסלים ע"י קו. בציור עצמו אתה יכול למחוק, לצייר או אפקט OVER. המחשב מצייר רק כאשר אתה לוחץ על הכפתור, עם או בלי תנועה, אם אתה לא לוחץ או המחשב רק נזי בלי לשנות את המסך.

הדפסה - הדפסה למדפסת 2X (או תואמת) או למדפסת גדולה שלה יש את האופציות הבאות: גודל בין רגיל (1X) לפי 5 (5X) גם לרוחב וגם לאורך הציור, אפשרות לבחירות שונות של ההדפסה (במדפסת שתורה) בהתאם לצבעים, צפיפות רגילה או כפולה, הדפסה על הצד ועוד.

טיפול בקבצים - טייפ או מיקרודרייב, שמירה, העלאה, בדיקה (VERIFY), ואופציה מיוחדת לעירבוב תמונות - MERGE.

צבעים - התוכנית מאפשרת שימוש בכל הצבעים שיש לספקטרום כולל המסגרת וגם הבהוב ובהירות.

ציור - בעש (מתוך מבחר של 16 עשים), פתית צבע (מתוך מבחר של 8), מברשת (מבחר של 16), ישנה גם אופציה לשנות מברשות ולהתאים אותם לצרכים לסציפיים שלך. אופציה נוספת מאפשרת למחוק עם אחד מהאביזרים הללו.

פקודות כליליות - למחוק את המסך, לראות את כולו ללא הפרעה של שתי השורות העליונות וגם לשים GRID: משבצות צבעוניות שיכולות להיות בגודל של 8 X 8 או 16 X 16 פיקסלים.

ביטול - זוהי פקודה שימושית ביותר, וזוהי תוכנית הציור היחידה שיש לה את הפקודה הזו. היא מאכטרת להתהרש ולבשל את הפעולה האחרונה שבשית.

חלונות - אתה יכול להגדיר כל חלק מלבני על המסך כחלון. אחד כך אתה יכול לבצע צליל פעולות כגון - הפיכתו (INVERSE), גילגולו (ROTATE), 180 מעלות, לבצע בו אפקט מראה (לאורך או לרוחב), להקטין או להגדיל את החלון (אם אפשרות למחוק את החלון המקורי), להזיז או להעתיק אותו למקום אחר על המסך ועוד.

צביעה - יש שתי אפשרויות: מילוני מלא (כמו רוב תוכניות הציור) או מילוני בצורה מסוימת (ישנם 32 כאלה צורות הניתנות לשינוי).

מבט - ניתן לכתוב משמאל לימין או מלמעלה למטה, ברוחב 1/או אורך של פי 1, 2 או 3 מהרגיל, אופציה לאותיות עבות (BOLD), כתיבה עם אותיות ששוכבות על הצד, וישנה אפילו אפשרות לשנות את צורת האותיות.

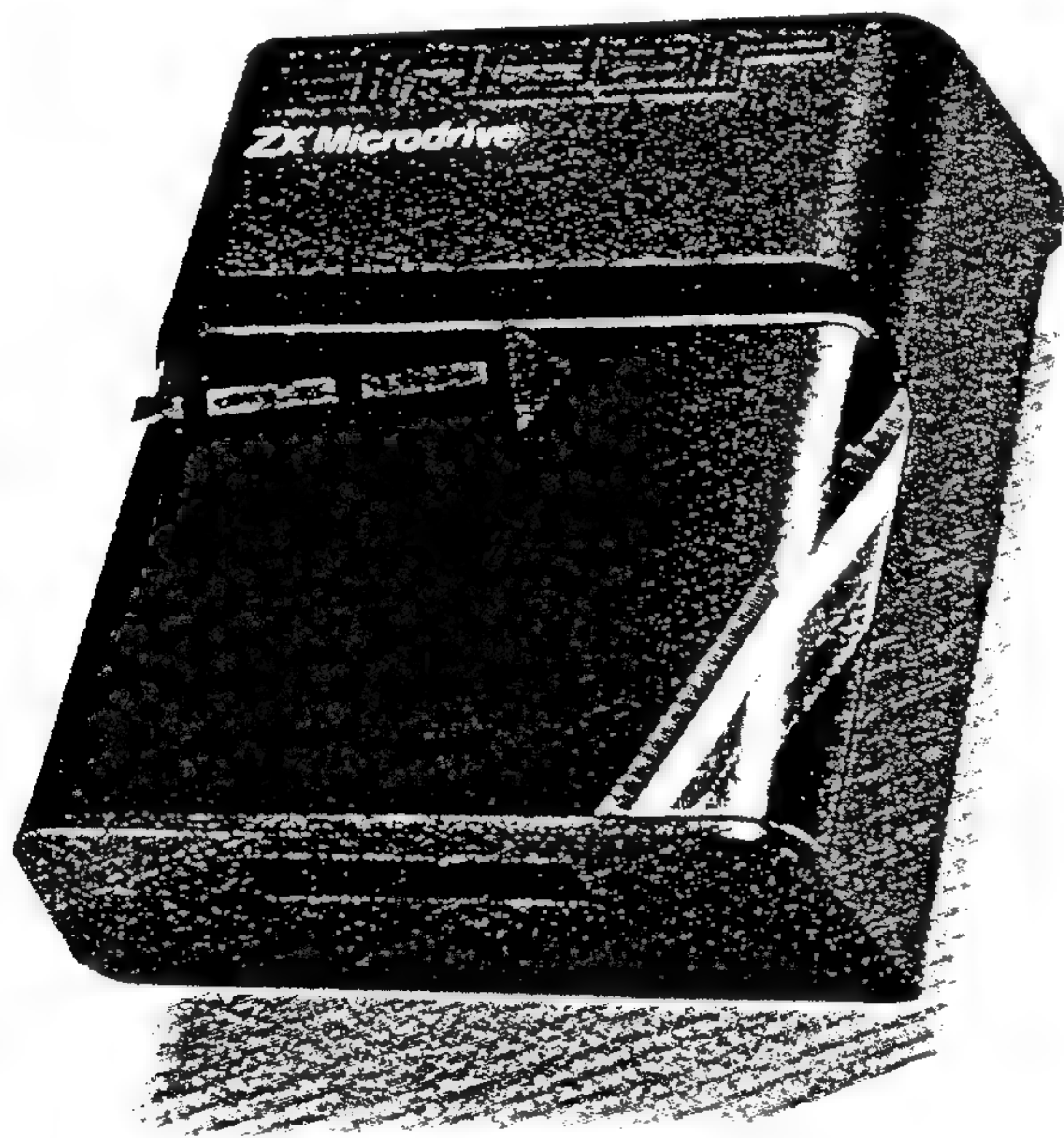
צורות - נקודות, קוים, קו שבור, מלבן, משולש, עיגול, שמש. את כל הצורות ניתן לצייר בשיטת ELASTIC, ו"א שאתה מקבל צורה בסיסית, שם אותה היכן שאתה רוצה על המסך, מגדיל/ מקטין אותה ומשנה את צורתה עד שאתה מרוצה, ואז קובע אותה במקומה.

=====



13

למי שלא ידע עד עכשיו מהו המיקרודרייב אני: המיקרודרייב הוא הכונן "הזעיר" של הספקטרום והוא יוצר ע"י חברת סינקלייר. כדי לחבר את הכונן הנך צריך ממשק שמתלבש על המחשב באופן קבוע ושמו: ZX INTERFACE 1. בממשק ישנו שקע של RS232 שמאפשר להתחבר לציווד הקפי נוסף (כגון מדפסות, גדולות) ושני שקעים המאפשרים חיבור של עד 64 ספקטרומים או LSI ברשת. בנוסף לכך מרחיב האינטרפייס את הבייסיק בפקודות לניהול הציווד הנוסף, ערוצי תקשורת ופקודות כלליות. לכונן יש דיסקטים (עירים) (דיסקונים-MD CARTRIDGES), המתאימים לגודלן (8.5" x 7.5" x 0.5" וגובה 4.5" x 0.5"). על כל דיסקון אפשר לאחסן בסביבות 90K. הדיסקון בנוי כמו קעשה: מרכז מגנטי צר באורך כ-20 מ"מ ומגולגל בתוך קופסת פלסטיק בגודל של 3 סמ" x 4 סמ" x 0.5 סמ". הפקודות לתפעול הכונן הם LOAD, SAVE, MERGE, VERIFY ו-1. בדומה לפעולתם על טייפ, נוסף על כך CAT מציג את השלום הדיסקון (התוכניות והקבצים שמקלטים), ERASE מחק תוכניות, FORMAT מפרמט דיסקט, ו-"א" מחק אותו ומכין אותו לפעולה והפקודות MOVE, CLOSE #, OPEN #, PRINT #, INPUT #, LIST ו-1-CAT לטיפול בקבצים. בנוסף לכך יש פקודות לטיפול ברשת המהשבים (ZX NET) ובשקע ה-RS232, וגם פקודות כלליות כמו #CLS שמקביל לפקודות: BORDER 7: PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: FLASH 0: INVERSE 0: OVER 0: CLS עם הכונן מקבלים ספר הדרכה, דיסקון הדגמה, כבל לחיבור האינטרפייס והכונן וכבל לחיבור ברשת. עם קונים את הכונן ביד אס האינטרפייס מקבלים 4 דיסקונים "חיים" שמכילים: 1. דיסקון עם תוכניות הדגמה, 2. דיסקון ריק, 3. דיסקון עם מעבד התמלילים האנגלי 2 TASWORD ובסיס הנתונים האנגלי MASTERFILE, 4. דיסקון עם GAME DESIGNER והמשחק ANT ATTACK. הסרונות: מהיר כל דיסקון בארץ הוא 11 ש"ח (באנגליה 1.85 ליש"ט, 3.70 ש"ח) ונכנס עליו די מעט (90K), הדיסקונים עלולים להתקלקל (זה קרה לי) ולכן רצוי לעשות גיבוי.





סקירות משחקים... סקירות משחקים...

צינונים: כשאתה כותב או קורא סקירה, התייחס לצינונים הבאים:

- 0% עד 20% : השערופלי.
- 21% עד 40% : לא מוצל כמעט את האפשרויות הגלומות במשחק. סגנון 83'.
- 41% עד 60% : לא משהו מיוחד. בינוני לנוי.
- 61% עד 75% : בסדר. היה אפשר יותר טוב.
- 76% עד 90% : משחק טוב מאד עד מצולת. בהחלט אפשר להתגאות במשחק.
- 91% עד 100% : קשת להאמין שהעפקרונם שלי הוא שמרוץ את המשחק הזה!

בגיליון הבא משתנה שפת הצינונים, שוב! הצינונים עדיון ידית באחיות, אך הקטגוריות יתיו: אפקטים (גרפיקה, צליל וכו'), משחק (ענין, תמלול), מקורות (האם המשחק הוא טוב היקוני של 1983) וליכום. כל העיקר באתקלים קנת צינונים עלפ הקטגוריות החדשות. בהימנות ון אני רוב ב. הודות לכל העוקר ב. אני רוב, בפרט לליקן אלתיוני ולליקן קרמבלי. נהדר! (ב. הרשום סוקרים לליכום. ראה בימאדפסת העורר).

*****

TURBO ESPRIT / DURELL

אילן א.: לכל חולי המכונניות זהו המשחק בשבילכם בתי הידיעה. במשחק אתה בוחר עיר, אתה מתוך ארבע אשר בה אתה רוצה לערוך את מרדפיו. אחר מכוניות עוהרי הסמים. במרדפיו אתה יכול להבחין במחנות דלק ובעוברי אורח תמימים אשר עדיון לא הבנתי מהם עושים. כמו כן יש ביכולתך לירות במכונניותיהם של עוהרי הסמים וכן אם יש בדך עמץ של רשע בנהגי המכונניות החפים מפשע (שהייתי מכנה אותם כנהגים נהירים). אם אבדת את משרת המרדף על יאוש לחץ על מקש הן ומפת העיר תפרס לנגד עיניך. ובה תבחין בעיגול קטן - אשר מסמן את מיקומך וציגול גדול המסמן את מכוניותם של עוהרי הסמים. בדרך אתה עובר דרך צמתים ומכוניות לרוב, כדי לפנות לכיוון זה או אחר עליך ללחץ על מקש הרמות וכדי לבצע פנייה חדה) ועל הכיוון שדרוש לך. הגרפיקה נחמדה וגם הרעיון רק הבל שאי אפשר לבחור עיר.

- גרפיקה : 86%
- צליל : 70%
- ענין : 86%
- התמדה : 86%
- ליכום : 80%

ברק: משחק מכונניות תלת מימדי שבו אתה נוהג בתוך עיר. אתה שופר ותפקידך לעצור מבריותי סמים. יש בעיר המון דברים והמתכנתים השקיעו המון בגרפיקת הרקע למשל יש רמזורים ואנשים שעובדים בתיקון הכביש או בניקוי חלונות אתה יכול לפנות, ולפעמים להתקע בסימאנות חד צדדיות. הגרפיקה היא יפה מאד וגם הצלילים לא רעים, אני אוהב די אוהב אותו ולכן שיהקתי בו זמן לא מועט.

עומר: אתה נוהג במכוננית "מהירה", משרתך לפוצץ מכוניות של עוהרי סמים בשרים ובצעו את עצקויותיהם. מכונניות הסוהרים שונים בצבעם מהשאר, יש לה מפה, שעוזרת לך להתמצא, אבל המשחק כלל לא קל. השליטה על הרכב העה ולפעמים הרכב אף עושה בעיות כגון: קילקול מצוץ, חוסר דלק וכו'. יש עוד מכשולים לדוגמא: אתה הייב לצוית לכמה מכללי התנועה כגון: לעצור ברמזורים באור אדום, לא להכנס באין כניסה, לא לפגוע באנשים, שחוצים את הכביש ולהמנע מפגיעה באנשי שרותי קון כביש! כל הדברים הנ"ל (אלו אינם כל המכשולים, יש עוד...). מצלים את הקנס, שאתה צריך לשלם וכמובן, שזה פחות טוב. אני בדרך כלל שובר שיאים בטבלת הקנסות ולא בטבלת הנקודות (קיימת גם טבלה של קנסות כלומר של שיאים גרועים). הגרפיקה תלת מימדית ויפה למרות, שרואים את השעונים וההגה, משמעו סימולציה, רואים גם ברחוב את המכוננית שלך, משחק לא קל אבל מומלץ.



גיל: המשחק מהווה פריצת דרך עבור החברה שהשתפרה מאד לאחרונה וגם לגבי סוג המשחקים, שנהשבים למשחקי פעולה מתוחכמים, המתמזגים בצורה יפה עם הזרם העכשווי. בדומה לסרט אתה מגלם את דמותו של פרא אהד, המנסה לנטרל את כל כוחות ההגנה כדי להגיע ליעדו. החסרון העיקרי במשחק הוא שאתה נושא מעט כלי נשק: מכונת יריה M-60 ושישה רימוני יד. אך, כאמור, לכל דבר יש יתרון מסוים, והוא שמכונת היריה שלך נטענת לבד, כלומר ניתן להשתמש בה בצורה אין סופית, ורימונים ניתן למצוא כמעט בכל מקום. יתרון הרימונים מבוסס על כך, שיש לך אפשרות לפוצץ שניים עד ארבעה חיילים במכה אחת, כאשר הם צפופים. הגרפיקה טובה ומשתפרת מסקטור אחד למשנהו, והספרייטים נעים בצורה חלקה. אויבים יש בשפע, והם מתנהלים אל גבורנו בצורה הדדית: הם גם מטילים עליו רימונים, יורים בו, קופצים עליו מהעצים, מגיחים במפתיע מתוך פתחי בתים נטושים, מסתתרים בתוך בונקרים ומחילות תת-קרקעיות מוכנים להשיל מארב. מלבד אלה יש גם אופנועים ומשאיות, שמתוכנן גם מסתערים במפתיע על גבורנו קבוצות חיילים. בנוסף לכך יש מין תותחים, היוורים רימונים - תותחים אלו ממוקמים בדרך כלל לפני שערים. בנוסף לכך יש גם כמה חיילים המסתובבים עם R.P.G על כתפיהם ויורים שילים. גבורנו חייב להתגונן ולהשמר מכל אלו, כאשר יש לו רק חמש פסילות, והסגולה לעמוד מאחורי סלעים וערמות של שקי חול המהווים בונקרים ולהפגין את האויר בשיטתיות. כאשר גבורנו בתנועה המסך מסקריל (SCROLL) ואין לו אפשרות לחזור לאחור, לאחר שהלך כברת דרך. האויב האנושי מתחלק לשלוש קטגוריות: חיילים שכדור בודד מחסל אותם, חיילים שכמה כדורים מהסלים אותם וחיילים שרק בעזרת רימון ניתן להסלם. במרבית הסקטורים יש שני סוגי שערים: סוג אחד עשוי מאבן, עליו עוברים אופנוע וחייל המשליך רימונים לכל עבר; וסוג שני הנפתח לאחר שגבורנו עובר שלב מסוים באותו מסך, ואז מגיחים מתוכו עשרות חיילים, שאותם צריך להרוג בשיטתיות ולא - הם מתפרסים לכל לכל הכיוונים, וגבורנו יתפזר לז"ל כאשר עוברים את השער מהסוג השני (הקשה יותר) מגיעים להתחלת סקטור חדש. לפי דעתי המשחק אדיר, ואין פלא, שקיבל ציונים כה גבוהים בחוברות הבריטיות - * * * * *

גרפיקה : 87%  
צליל : 45%  
עניין : 87%  
התמדה : 86%  
סיכום : 89%

אילן א.: קומנדו הינו אחד המשחקים היפים ששחקתי, אם לא היפה שבהם. במשחק זה אתה, ארנולד שוורצנגר, הצעיר מדי קרב מכר רגל ועד ראש, היוצא להציל את בתו / חברתו, אשר נחטפה ונאחזקת במבצר עמוס חיילי אויב. אלה מתבצרים בתוך בונקרים ועמדות ירי. לך יש רובה ושכל ואלו בשילוב נכון, יביאוך למשרתך. בדרכך אתה עובר ברקע נהדר של מבנים, בונגלוס, בונקרים, הרוחשים סכנות ומוות, שפרושו פסילה, אחרי שעברת כברת דרך גדולה, אתה מגיע לגשר, שעליו מובילים אספקה ותחמושת כנגדך ואילו ידך קצרה מלהשיג. עברת גם את זה? והנה... עומד מולך טבר אשר ממנו פוצצים לא מעט מחילי האויב, אשר ממרתם לרסק איתך לז"ל. כאן עליך להשיל רימונים, כוונת חובה, אלו, כמובן, מפוצצים את חיילי האויב, ואחרי שאלה ינהגו, אתה ממשיך לעבר השער הבא, שהוא השלב השני. חובה גם כן לאמר ולהזכיר שבדרך אתה יכול לקחת תחמושת (בצורת קופסאות). לסיכום: משחק יפה בעל רמה טובה, המתאימה לציפיות שלי, ושלב???



גיל: השם הרך של המשחק בא כדי לבלבל את האויב. שלא יהיה לכם  
אשליה, מדובר פה בעניינים אפלים - היסוד חשבונות של נינג'יה. אתה  
מגלים את זמנתו של הנינג'יה צמא הדם המתואר כדמות שלילית ביותר: מדי  
שחורים, מסיכה המשאירה חריך רק לעיניים, חגורה ואשפת היצים על הגב.  
הנינג'יה נשכר ע"י הממשלה ומטרתו היא למצא פצצה ודיסק - שבו רשומים  
שמות הפושעים שעליו ללכוד, ולשים פעמיו אל המסוק, שממטין לו. הוא  
ההל במשימתו כשהוא מצויד רק בכוכב יפני, בהמשך עליו למצוא עוד כלי  
נשק כגון: אבנים, סכינים, מפס עליו ומגיע למקום יעדו, שם מקדם  
לתוך הים והולך לשובר הגלים, מפס עליו ומגיע למקום יעדו, שם מקדם  
אותו בברכה כלב חביב ונהמד החושף שיניו ורודף אחרי גבורנו בעקביות.  
לאחר מספר מסכים מקבל אותו בחביבות ראווה לציון שומר הבועש ויורה  
באקדחו לכל עבר, הכל בכדי להנעים את שהותו של הנינג'יה וליצור קבלת  
פנים לבבית. גבורנו מסוגל להכניס אגרופים, לבועש, לקפץ לשפס ולרדת  
בסולמות, למצוא כלי נשק, ולזרקם בחביבות על מכניסי האורחים. ישנו  
שתי קרוניות המובילות את גבורנו אל הדיסק והפצצה. ישנה כמוכן מגבלת  
זמן וכן יש לגיבורנו מד כוח אך אם הוא צומד במקומו ללא תנועה מד  
הכוח מתמלא. השכר שגיבורנו מקבל מתבטא במציאת הדיסק והפצצה  
שנותנים את מירב הנקודות, היסוד האויבים וכמוכן בריחתו של הנינג'יה  
בעזרת המסוק שמקנה את מספר הנקודות הרב ביותר כולל נקודות הבונוס.

גרפיקה : 87%  
צליל : 52%  
צנין : 87%  
התמדה : 90%  
סיכום : 90%

מספר המסכים שבמשחק עולה על 200.  
הגרפיקה במשחק מבריקה וריאליסטית.  
המשחק קל מאוד ויש תשע דרגות קושי  
לסיכום - משחק שוב מבית יוצר טוב

אילן א.: לוחמי הנינג'יה הגיעו גם  
אלינו! ללא ספק, זהו אחד המשחקים

היפים, שראיתי מעודי במהשב כלשהוא. במשחק זה אתה מגלים את דמותו של  
לוחם נינג'יה מוסמך (ע"י משרד הפנים), המטרת את מדינתו, אשר מטרתו  
להפש ולמצוא תוך זמן מוקצב ואנרגיה מוגבלת דיסק, שעליו מוצפן צופן  
חסוי השוב מאוד לבטחון. בדרך אתה מוצא כל נשק כגון: סכינים, כוכביות  
מתקופים אותך ללא הרף. בדרך אתה מוצא כל נשק כגון: סכינים, כוכביות  
רימונים ואבנים. כמו כן התנועה של הדמות יפה מאוד ותואמת לתנועת  
לוחם נינג'יה אמיתי. במהלך סיורך אתה מגיע לרכבות תחתיות, ולבסוף גם  
למסוק, שאליו אתה יכול להכנס רק עם הדיסק. כעקרון זהו משחק יפה מאד  
רק חבל, שהוא קצת קשה, וכן שמקום הדיסק קבוע, ויש באפשרותך ללמד  
את הדרך אליו.





17

ברק: זהו משחק חמוד כדוגמת ה-"FALL GUY" (למי שזוכר). במשחק אתה צריך להציל שבויים משבי הרוסים (אתה "מאצ'ו" כמו רמבו). יש לך אביזרי נשק שונים כגון: סכין, רובה ומרגמה. יש שם כל מיני אנשים: אנשים שקופצים, אנשים שיורים, אנשים עם מרגמות, אנשים שהם מפקדים שהריגה שלהם נותנת לך כל מיני סוגי נשק, כמו כן יש גם כלבים צנחנים ומסוקים לפי רצתי זהו משחק פעולה יפה מאד ושהשקיעו בו הרבה, אם יש בידך אפשרות להשיגו - נסה זאת במהירות! מומלץ לפעלתנים שבינכם.

גרפיקה : 84%  
צליל : 75%  
עניין : 62%  
התמדה : 91%  
סיכום : 86%

גיל : עוד משחק אדיר מקבוצת משחקי הוידאו המעולה - KONAMI. העקרונות של המשחק דומה לעיקרון של RAMBO

והוא מבוסס על עקרון שבויים, כאשר אתה הוא איש קומנדו אשר נכנס לקוים מלחמה של יחיד נגד אוגדה שלמה. אך כפי שלמדנו מזה עניין ידוע, יש דומה ויש שונה ההבדל עומד על כך ש - GREEN BERET עולה על COMMANDO וניתן לומר אפילו שהוא מכפיל את RAMBO. האתגר במשחק עצום ואם הגעת לדרגות הגבוהות אז קל להתמיד בו. הגרפיקה גדולה ומפורשת ביותר אך הסרטים הם ושם גיוונו צבע. ששח התקדמות של הדמות בה אתה שולט נע מימין לשמאל ולא כמו ב - COMMANDO ו-RAMBO בהם הדמות נעה מלמטה למעלה. בתור אפסנאי תפוזי אדמה גיבורנו נראה לא רע אך בתור חייל מיוחדת קומנדו ספק אם יש לו עתיד: מכנסים רחבות, כומתה מוורח וכלל לא ירוקה, נעלי בית ופרצוף מעורר רחמים. אך הנ"ל משחק אותה בגדול הוא מצויד בסכין ומפעם לפעם מזדמנים לידיו כמה רימונים, להבדיל ופילי כתר. האויבים האנושיים, שמנסים להרגו מתחלקים לשלש קטגוריות: חלקם מהירים מאד והם לרב יורו הכדורים, חלק בעלי מהירות בערך כמוד, וחלקם איטיים. כל היתקלות פיסית באחד האויבים - שהם אף נבדלים זה מזה במראם החיצוני - גורמת למות וענין לבן אופך את גבורנו ומאבק את האנוני. דמותך מסוגלת להפיק כמה תנועות בייניהם לעלות ולרדת בסולמות, לירות בעמידה ולירות בשכיבה על הקרקע ולקפוץ לגובה ולמרחק. משחק גדול במלוא מובן המילה.

עומד: אתה הוא חייל קומנדו, שמטרתו לחלץ מספר שבויים. כנראה, ש - IMAGINE החליטה לתת לאנשים לשבר את הראשו המשחק קשששה !! בתחילה עליך לעבור גשר ובסיס טילים, שמולך באים חילוי אויב מכל עבר. המשחק רב מסכים ודומה בעיקרונם לקומנדו, אבל הגרפיקה יותר טובה מיי של קומנדו (המבט על המסך הוא מהבדל). לדעתי המשחק מוב אביל צלול להרבה רבים בגלל הקושי הרב, שבו.

## THE CAVE OF DOOM / MASTERTRONIC

ברק: מבט ראשוני על המשחק גורם לך לנתק את המושב, אבל אם שמינסה בך דבליהם יתח אולי המשיך לשחק ותמצא את עצמך אכיל לוי פחות (כל זאת בהנחה - שיש לך דבליהם, במובן...). מטרת המשחק היא לאסוף מסלולי אסכסה המסלול מתחת לאדמה (בגהיזום) בדרך אתה עובר (במהירות גבוהה יחסית) דרך קרחונים, בתים, ועוד כל מיני "ציבויים". למשחק זה יש דימויו רב לכל משחקי ה-ARCADE ADVENTURE בכך שאתה משתמש באסטרטגיה מצב מסוים

גרפיקה : 38%  
צליל : 59%  
עניין : 90%  
התמדה : 65%  
סיכום : 70%

לפתחת דלת מאותו צבע. אולם הסרונם הגדול ביותר של המשחק הוא הקושי של המשחק (הרוב בגלל המחירות הגדולה מדי) לכן חשבו המתכנתים על דרך מקורית והפתרון שלהם היה יצירת "SCREEN EDITOR" דבר זה מראה לך את כל המסכים ובך אתה יכול לראות את

תווא הדרך לכל מקום ומקום במשחק. ע"ה זהו משחק משמשים סביר.



אילון א.י. משהק קראטה חדש המורכב מ - 3 חלקים שונים. אתה מגלים את המותו של לוחם נינג'יה הנלחם עם שכירי הרב, שנשחתו מעצם לשבת מלאך המוות, שהוא שלם איזור מלויים. אתה לוחם הצדק, שולחם בכל החיילים מולך בכל האומץ שלך. יש לציין, שהמסות יפות מאד מלבד הקפיצה באוויר, הדומה לקפיצה ב - INTERNATIONAL KARATE, זאת לגבי החלק הראשון. בחלק השני אתה המוש במקל ונלחם על גשר עץ. גם שם הלחימה אינה קלה, גרפיקת הקצב נהדרת ונואית מפורשת למדי (דגים, עצים וכו' מרהיבים). בחלק השלישי אתה המוש בחרב, אולם הפעם אתה לא על גשר ולא במקדש פולחן. אתה לוח ארמון השליש. גם כאן המשימה לא קלה בכלל וכלל: השלמת המשימה לא תסולא בכך. הפגם היחיד

הקפיצה	100%	הקפיצה	100%
הקפיצה	100%	הקפיצה	100%
הקפיצה	100%	הקפיצה	100%
הקפיצה	100%	הקפיצה	100%
הקפיצה	100%	הקפיצה	100%
הקפיצה	100%	הקפיצה	100%

גיל: כפי שמשתמע משמו של המשחק, הוא עוסק כמובן בלחימה פיסית של נינג'יה הנלחם נלחמת יחיד נגד יצורים שונים ומשונים: חלקם אנושיים וחלקם חתולים מוח. המשחק מתחלק לשלושה חלקים כאשר כל חלק עולה בהצלחה נפרדת. החלק הראשון כולל בתוכו שמונה יריבים שלא נושאים עימם כלי נשק, ביניהם ניתן למצוא נינג'יות, גובלינים שהם מין שדונים קטנים, חדי קרן מפלצתיים, רוחות ולבסוף הענק שתור כדי הליכתו הוא מרעיד את האדמה. הלחימה במחלק הראשון נעשית על פני ארץ מדברית רחבת ידיים מוקפת הרים ומאופיינת בפסלים שונים, בהריסות, עתיקות, מקדשים וחלק גדול מן הצומח. גיבורינו יכול להלך בארץ השוממת והיפה למראה מבלי שיצור אחד יתקוף אותו, אך הדבר לא מביא שום סיפוק כי המראות לרוב חוזרים על עצמם, אך גם זאת לאחר שהלכת כברת דרך די גדולה. גיבורנו מסוגל לבצע 16 תנועות ביניהם בעיטות, אגרופים גבוהים ונמוכים, ההכופפות והפיצות למיניהן. בחלק השני משתתפים ארבעה אויבים הנלחמים בעזרת מקלות ביניהם כהן זקן ונמור, מין שלד מהלך ונינג'יות. הלחימה מתבצעת על גשר מתחת לנהר. הנוף האחורי מפותח ביותר: בנהר שטים ברווזים שונים וציפורים עפות מעליו, ישנם דגים המקפצים מהמים ובילי עץ השטים במורד הנהר. בחלק השלישי והאחרון כלולים ארבעה לוחמים הנושאים הרבות. גם כאן הנוף האחורי מפותח ביותר, כאשר ארמון ישן עומד מאחור, עננים שטים בשמים, מפעם לפעם עובר ינשוף במצוף ונח לעיתים על בול עץ כאשר הוא מסובב את ראשו במהירות מפליאה. לעיתים קרובות עוברים גם נתיני המלך כאשר הם נושאים את מלכם במתקן מיוחד, ושלית נץ עם מריצת כאשר הוא מכגב את זיעתו מפעם לפעם. הגרפיקה היא בין הטובות שראיתי על הספקטרום. התנועות של הדמויות גם ברקע וגם לפנין דיאלוגיות. התנועה חלקה. המשחק מחוץ אתגר גדול אך רק חבל שהפזל במשחק הוא מובילי. יפני על ושהק

ברק: צורה נכונה בסוגיין הקראטה הגיע אלינו מן המערב. של המשחק על פני משחקים אחרים הוא הגרפיקה החלקה והיפהליכו העתי השוכה ביותר שאפשר ליצור לספקטרום המשחק מחולק לשלושה חלקים: בחלק הראשון גיבורנו איש נינג'יה נלחם באומנות הקרב העתיקה (קראטה) בסוף מדבר צחיח. בחלק השני אותו איש נינג'יה נלחם עם מוש בפזל גדול על גשר עץ שנמצא על נהר, כשהמטרה להפיל את אויבו לנהר. בחלק השלישי אתה נלחם עם חרב באויבים בתוך ארץ השמש העולה ויפני עם כל מיני רוחות ושרים. לעיתים זהו משחק יפה מאד אך משעמם מאד לאחר מספר דקות משחק.



אילן: משחק גדול! רק כך אני יכול להגדיר את ה- STRIP POKER החדש. משרתך היא להפשיט את סמנתה שותפתך למשחק. איך עושים את זה? התשובה פשוטה למדי, כל שעליך לעשות הוא להרוויח לה כמה שיותר כסף וכך אם תשאר דלת אמצעים, בשמחה תסכים להעניק לך את אזורי החשק ההביבים עלינו מכל. הגרפיקה אדירה והתנוחות בהן היא מציגה את מה שיש לה מגרות מאד (לא שאני סוטה). בתמונה הראשונה אתה רואה אישה המושה בכל הציווד הכבד בכדי לחפות על... . . . שלה, אולם אחר כך היא מתחילה להיות יותר ויותר ערומה עד לרגע הגדול. אולם משימה זו לא כל כך קלה למעשה היא קשה מאד מכיוון שלסמנתה

אין הרבה אומץ להמר על סכומים גדולים וכן יש לה מזל יותר משכל, כמו שאמרו הדיל. את הצליל צשו ב- WHAM היבית הנגינה.	גרפיקה : 94%
	צליל : 83%
	ענין : 82%
	התמדה : 84%
	סיכום : 86%

גיל: סוף - סוף נכנסה לנו הפתעה מחברה שהתחילה להשתפר בזמן האחרון. ביחוד בנושא הגרפיקה המהממת. המשחק שונה מפוקר רגיל, וזהו גרסה של פוקר רמזים: כלומר - סמנתה לא יכולה לראות את חלק מהקלפים שברשותי אני לא מסוגל לראות חלק מהקלפים שברשותה. או בקיצור: אני לא יכול לראות לה והיא לא יכולה לראות לי. מלבד העובדה, ששני הקלפים הקלפים הראשונים והקלף האחרון נסתרים יש לכל אחד מהמשתתפים בכל תור שבעה קלפים שבאים אחד אחרי השני בהדרגה ובהבדלי זמן שונים ולא מחולקים בפעם אחת: כלומר - אחרי כל קלף, שקבלת אתה שוקל מה לעשות עמו. סמנתה מתפשטת בשישה שלבים - (מי שרוצה פרוט מפורט של כל שלב ושלב שישלח לי מכתב אישי, משום שאני לא רוצה שיוצנזרו לי את הקטע). חבל, שסמנתה לא מתפשטת באנימציה אלא בהצגת תמונות דיגיטליות, כן גם לא רואים אותה בצורה מוחשית בזמן המשחק עצמו אלא רק בהפסקות בין תור אחד למשנהו. במשחק לא ניתן לשנות את סכומי ההתערבות וכן גם לא ניתן להתקוף קלפים מסוימים באחרים, אך הדבר לא מקשה על המשחק. הבנין שבמשחק רב ביותר וקל להתמיד בו, הגרפיקה מהממת וגם הצליל לא מאכזב, ביחוד, שהוא מתנגן בשני ערוצים.

#### SHOW JUMPING / ALLIGATA

גיל: וזהו סימולציה של סוס ורוכבו הקופצים מעל מכשולים שונים, לפי סדר מסוים על המסלול. תוך כדי כך הרוכב מנסה לשלוט בסוסו בצורה הטובה ביותר, כך שלא יהיו לו עברות וכן יש הגבלת זמן. מספר המסלולים השונים הוא גדול ובין המכשולים זמנים: הזמנות, משוכות ומשוכות כפולות. כמו כן יש במשחק מגבלת זמן המקציבה לרוכב מאה שניות, כדי להגיע לקו הסיום. המגבלה של העבירות עומדת על כך, שבמידה והרוכב מבצע מעל עשרים עבירות אני מסתים המשחק. עבירה נעשית כאשר הרוכב לא מצליח לעבור מכשול כלשהוא או, שהרוכב נהלל במכשול כלשהוא מבלי יכולת לקפוץ מעליו. הגרפיקה לא רעה כלל למשחק מסוג זה והאנימציה של הסוס מבריקה, ריאליסטית ומעקפת את המציאות. כן גם ניתן, שישחקו במשחק סמונה שהקנים.

לפחות לאחר כל המאמצים לגמירת המסלול, ניתן לשמוע ברקע כמה שריקות צידוד הם מהקהל.	גרפיקה : 84%
	צליל : 63%
	ענין : 83%
	התמדה : 79%
	סיכום : 65%

אילן א.י. משחק נחמד בעל רציין ישן. שם המשחק כשמו כן הוא "הצגת-הפיצה" לכל חובבי הסוסים והו המשחק בשבילכם. במשחק זה אתה רוכב סוס אשר משרתו היא להקפיץ את הסוס מעל משוכות בלי, שיפגע וזאת בזמן הקצר ביותר. מה, שיפה במשחק הוא, שהסוס מתנהג כמו במציאות ולעיתים מסרב לקפיץ מעל משוכה. יש לציין כי כל פעם שאתה שובר שיא או מגיע במקום השני היותר אתה עובר לשלב הבא כלומר למסלול קשה וארוך יותר. אסור לך לגרום לכך שהסוס יסרב לקפוץ 3 פעמים אחרת יגמר המשחק.



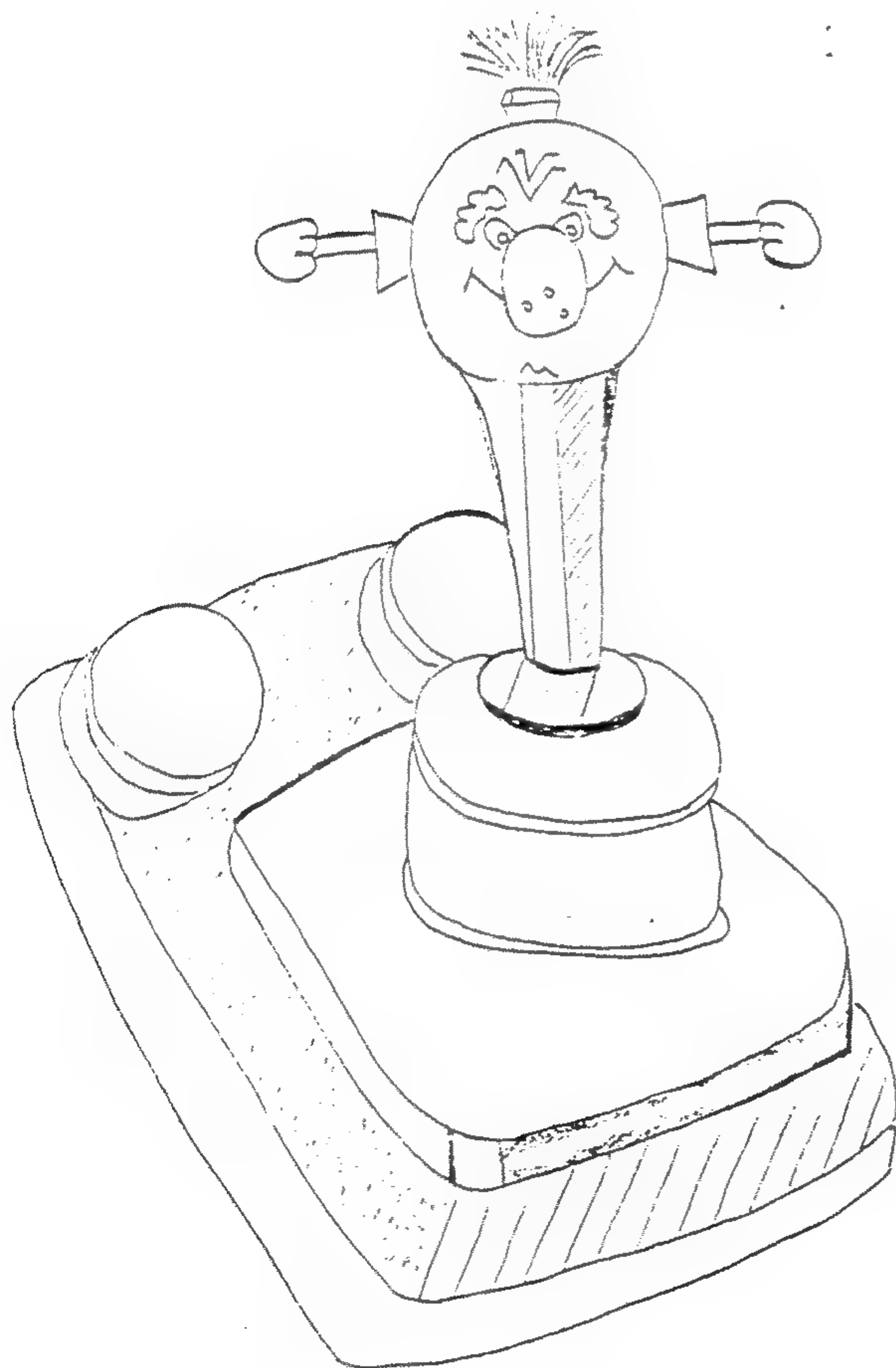
20

גיל: 17  
 החברה עוד לא הצליחה להשתחרר מהתהילה שאפפה אותה לאחר ש - SKY FOX הגיע למקום השני הטבלת 30 הגדולים בבריטניה וכבר הספיקה לתכנת עוד משחק לוחמה טוב. המשחק עוסק במלחמת טנקים ומשוריינים שונים המתפרס על פני 64 מסכים (למה חייבים להניח תזכורות למחשב האומלל הזה?)  
 הגרפיקה טובה ביותר ודרוש חוש טקטי ואסטרטגי גבוה כדי להגיע לרמות גבוהות במשחק. מטרותך היא לחסל את כל מערכות ההגנה בעיר. אינך יכול לבצע זאת, עד שלא שכללת את הטנק ע"י הוספת כלי לוחמה שונים, אותם אתה מוצא כאשר אתה מגיע לנקודות כחולות ונכנס לתוכן. אותן נקודות מאפשרות לך להזק את הטנק מבחינה התקפתית, מוסיפות לך כוחות הגנה וכן גם מתדלקות את הטנק מחדש. יש מעל 200 משוריינים שונים במשחק ומאות דרכים להכריג. השוני בין האויבים עומד על כך, שחלק מהטנקים ניתן לפוצץ תוך יריה וחלקם האחר ניתן לפוצץ תוך שניים עד שמונה יריות. חלקם יורים פגזים המשאירים בורות באדמה, שאינך יכול לעבור עליהם אלא אם הגעת לרמת שכלול שנק גבוהה מאד. ישנם אף תותחים ממוחשבים הנשלפים בצורה אוטומטית. הטנק נע בחשיפה כיוונית: ארבעה ישרים, ארבעה אינסונים. יש לו גם יכולת לזוז יחודה מכלל להסתובב: REVERSE. אם אתה לא משתמש בטלויזיה ובמוניות הנד מספיד הדק השוב מהמשחק תינתן והוא מורכב מכוונן צבעים נהדר. זהו ללא ספק משחק השנקים הטוב ביותר, שקיים. חוויה לראות ולשחק !!!

גרפיקה : 81%  
 צליל : 86%  
 צביון : 79%  
 התמדה : 90%  
 סיכום : 85%

צביקה: משחק נחמד מאוד של חברת ARIOLASOFT אבל קשה מאד. מטרותך

היא להרוס מערכות הגנה של עיר מסוימת. יש במשחק 64 מסכים. בהתחלה יש מוניקה נחמדה מאד וגם גרפיקת המשחק לא רעה כלל וכלל. אתה הוא טנק ויש טנקים אחרים, שיוורים עליך. הפגם העיקרי של המשחק (לא, שיש רבים כאלה) הוא, שברגע, שאתה מפוצץ טנק אויב או נוצר בור באדמה שמונע ממך לעבור עליו אלא אם הגעת לרמת משחק גבוהה מאד. יש לך ראדר שבו אתה רואה את תואי הדרך ואת טנקי היריב. המשחק קיבל ארבעה כוכבים ב - SINCLAIR USER ולפי דעתי מגיע לו יותר. החברה הזו כבר הוציאה בעבר משחקים בסיגנונות הלוהמה, האיסטרטגיה והסימולציות כגון SKY FOX ואני מקווה שהם ימשיכו כך - ברמה גבוהה של משחקים.





## ALIEN HIGHWAY / VORTEX

21

צביקה : לפי דעתי זהו המשחק היפה ביותר של VORTEX, המשחק הוא בעצם המשחק של HIGHWAY ENCOUNTER. אתה הוא רובוט, שני מלאכה למעלה. כאשר אתה נושא אתה רובוט קטן, שרק אתה שולט בו. אתה צריך לאסוף 11 בסיסים, כאשר במשימה מפרוצים לך רובוטים של האויב, אתה יכול לירות ברובוטים אבל לא באנדרות, שהדרך היחידה לא להפסד על ידם היא לא לגעת בהם. אפשר גם להטות להם דרך עם עצמים שנראים כמו קופסאות. יש במשחק 30 מסכים שהם לא לפי סדר קבוע. גרפיקת הרקע פחות טובה מהחלק הראשון אבל רמת המשחק טובה בהרבה. לצערי אין מוניקה במשחק אלא רק קולות מועטים באמצע המשחק. המשחק עומד ברמת הנדרשת ויקח לך די הרבה זמן לגמור אותו. אם תגיע בקלות בצדדי המסך תפסל. עוד הבדל מהמשחק הראשון - כאן אין לך חמש פעילות כמו במשחק הראשון אלא אנדרות, שיוודת עם כל נגינת ברובוטים או בשאר באויבים או בצדדי המסך. אין כל כך הרבה הבדלים בין החלק הראשון לשני, אבל השני יותר טוב מכשיו במח צריך להכות עוד חצי שנה עד למשחק הבא של החברה ואני מקווה ש - VORTEX תמשיך בעידדת במשחקים הטובה שלה כגון: CYCLONE, T.L.L., HIGHWAY ENCOUNTER-1.

גרפיקה : 82%  
צליל : 50%  
עניין : 87%  
התמדה : 84%  
סיכום : 84%

דניאל: ALIEN HIGHWAY המשחק הוא המשחק של HIGHWAY ENCOUNTER. המטרה היא לנטרל פצצה, שנמצאת בסוף שלוש מסכים. עוצרים אותה ע"י הפירמידה הקטנה - אתה מפנה לה את הדרך. גם פה כמו במשחק הקודם אתה הוא רובוט, שמגן על הפירמידה מפני רובוטים אחרים, שמנסים להשמיד אותה. ב - A.H, שלא כמו ב - H.E הפעילות שלך לא הולכות אחריו אלא המשחק פועל על עיקרון של אנדרות והוא יורדת כאשר הרובוטים הרעים פוגעים בו, הוצי מזה אפשר גם לקבל אנדרות ממקומות שונים בדרך. הפצצים שונים, שמפרוצים לך לזוג בדרך יכולים להניח ע"י יריה בהם (דבר שגורם להם לזוג קדימה). הגרפיקה דומה מאוד למשחק הקודם אך המשחק עצמו קשה יותר. מי שאהב את הראשון בוודאי יאהב את השני.

## HEAVY ON THE MAGIC / GARGOYLE GAMES

דניאל: המשחק הוא מסוגנן ה/פ. אתה הוא AXIL, קוסם מתחיל, שאיכשהו הגיע לרשת מנהרות ענקיות בעלת יותר מ - 250 חדרים. המטרה היא לצאת משם, אך המשימה לא כל כך קלה, משום שיש שם מפלצות מוזרות ומפחידות, שמנסות להרוג אותך. המסך מחולק לשני חלקים: בחלק העליון רואים אותך, ומה שקורה לך. וחלק התחתון מחולק גם הוא, הפעם לשלוש חלקים: בימני מצבך - האנדרות, המטרה ות והיכולת שלך להוציא מהמח. החלק האמצעי בשביל הכתיבה והבלת הניצנות, הכתבה נעשית בדרך מיוחדת במלצת למשל - כאשר אתה רוצה להרים חפץ עליך רק ללחוץ על המסך "ס" והמילה האנגלית Pick up תופיע על המסך ואתה צריך לכשיו רק לאיזה ית החפץ, שאתה מעוניין לקחת. ובחלק השמאלי כתובים כל הכיולונים, שאתה יכול ללכת אליהם. אחרי כל פעולה, שתעשה במשחק יקרה משהו, לדוגמה אם תתקע בקיר, הדמות שמוצגת אותך תעשה תנועה של משיכת כתפיים במובן של "מה הוא רוצה ממני" ואם בשעות תבצע קסם בלי שאתה שולט בו לגמרי יקרה משהו, לא ברור מה שאתה רוצה אבל יקרה משהו. כורא כות לשחק במשחק למצוא העצים חדשים ולבדוק אותם. להסתובב סגם ולהרוג מפלצות וסתם לנסות קסמים חדשים. הגרפיקה מיוחדת ומעולה. עוד משחק מעולה של GARGOYLE GAMES

גרפיקה : 84%  
צליל : 84%  
עניין : 83%  
התמדה : 85%  
סיכום : 84%

ברק : משחק מדהים. משחק ההרפתקאות הטוב ביותר שראיתי אי פעם. הגרפיקה מעולה וחלקה מאוד בייחוד בתנוות הדמויות. מספר הפעולות, שאתה יכול לבצע הוא גדול מאוד וגם מספר החדרים. אתה הוא קוסם, שנקלע בשעות למערכת מחילות תת-הרקעיות ומשרתך היא לצאת בשלום מהעסק תוך כדי כך, שאתה לומד את סודות הקסם.







23

גילוי: אני חושב, "שקראים" השובים" ב - US GOLD נמצא להכנות משחקי לוחמה למיניהם, לכן הם הוציאו משחק קצת שונה שנקרא אהרי האסורה של SUMMER GAMES, אלא, שכאן המקצועות הם חורפיים, המשחק כולל בשני חלקים נפרדים, כאשר יש בסה"כ שבעה מקצועות שונים, המפוזרים בצורה כלשהיא בין שני החלקים. הגרפיקה בכל המקצועות שונה מאוד וכן לבני כל מקצוע יש מנגינת המאפיינת רק אותו, המתבצעת בשני ערוצים, על כל מקצוע נותנים ניקוד בהתאם לדברים שעשו בו: לכל מקצוע יש עלטה מסוימת כדי להשיג את המוצאות הטובות ביותר, בין המקצועות השונים כלולים קפיצת סקי בה הגוף מחליק מאשפת תלול ומנסה להשאיר זמן רב באוויר תוך כדי הכנות לירידה מושלמת, החלקה על הקרח בצורת מרוץ נגד יריב נבגד זמן, החלקה אינדיבידואלית על הקרח, החלקה במחלקת בזמן מנהרת קרח וגלישת סקי בגילדה במסלולים שונים, נחמד לשחק במשחק בציוד ביום גשום וחורפי כאשר מתאספים כמה הברזים, שיהיה ממוזג הם נמסלים לקבוצה שיאלץ הדפס.

גרפיקה : 85%  
צליל : 90%  
משחק : 75%  
התמדה : 88%  
סיכום : 80%

ברק : עוד משחק אולימפיה טוב ויפה ל-SUMMER GAMES הוכחה לא כל כך לטוב(חוץ מכמה משחקים) הגרפיקה יפה מאוד והצלילים מעט אדירים יחסית לספקטרום (נעשו כנראה על ידי הנגינה של WHAM, אחת אני לא מבין איך הם יצאו כל כך טובים). האקצויות של המשחק הם מאוד מקוריים ורובם עשויים בצורה מעולה. אני מקווה, שהחברה תמשיך בעשיית משחקים מסוג זה ולא תהווה לימים הרעים שלה ותוציא משחקים מהסגנון של BEACH HEAD שלא תמשיך כך.

### MONTY ON THE RUN / GREMLIN GRAPHICS

גילוי: דרך ארוכה עבר גבורנו, עד שהייתה לו הזכות להשתתף במשחק שלפנינו. בתחילת הדרך מונטי כיבד בזמנו פושט: גנוב דברים יקר! ערך במשחק - BEACH HEAD. לאחר מכן הוא הושלך לכסא בזמן משחקי ההברז השוב נשלח להבילי במשחק - INNOCENT IN MONTY או - THE BIG ESCAPE. לאחר מונטי הצליח להשתחרר מהכלא הוא עשה את דרכו במעברים אפלים וכיבד בתור כורה נהם במשחק - MONTY MOLE. לאחר שהוא הצליח לצאת מהמיכרת ומכל התעבות של העולם התחתון הוא מציב כאן בהור הפרפרת פשוטה הממחרת לאסוף חמישה הפצים אשר נבחרו בתחילת המשחק ממור שלושים לערך, שיקלו עליה בהמשך המשחק ולשים פצצות על המפלס האחרון אובית נוסעים. הגרסה הזו של מונטי היא השונה ביותר, בעלת הגרפיקה המרשימה ביותר, כן מספר החדרים, שבה הוא עצום. בין האוביים, שמסלים עקב את גבורנו בולק האחרון של מסעו נמנים: יצורים ארוכי אף, גבורים מעופפים, זורות מקפצות, קומקומים, מעליות הרסניות, כפות דגים, דגים, אמבטיות, כוסות אבן, ביצים, נצרות דגל, קריות השמליות, ברכות שובעניות, משקולות למיניהן ושאר יצורים כללי מניחים בדוב החדר ב יפופ המבצעת: זברה מאכס שונים שמעבירים את חניכיהם הכללי של גבורנו: מאבדים את מלב דוהר, שם הגיבור השם המשחק. אני מקווה, "שהשלב" הזה לא יהיה אחרון המונטים.

גרפיקה : 82%  
צליל : 70%  
משחק : 85%  
התמדה : 81%  
סיכום : 84%

ברק : עוד משחק מהסדרה המפורסמת של מונטי לכן הספירה שלו זרז המשחק הרביעי בסדרה. המשחק, שלא כמו המשחקים הקודמים קשה מאוד ללכת הרבה זמן להבין את המשחק ולפתור אותו (כש מפת). המשחק במשחק הוא לגמור טובות (אני מקווה) את הבריות הזו ע"י לקיחת חמישה הפצים ולהגיש לאונות נוסעים. החברה הזו היא אחת מהטובות ביותר והקצב בו היא מוציאה משחקים הוא גבוה ואני מקווה, שהם ימשיכו כך.



גיל: החברה הבטיחה שתשתפר, שתשנה מימד ושתרחיב אופקים במשחק הזה. הבטחותיה באות לביטוי. אכן החברה הוסיפה מימד חדש היות והגרפיקה במשחק מהממת: מורכבת ומפורטת ביותר הנמצאת על המימד השלישי. אתה מגלם את דמותו של KLEPTO - רובוט המסתובב על ציר בעל רגשות ותכונות אנושיות למדי. המשחק מתנהל על פני ציר העתיד: מתחכמת ועוינת כאחד הבנויה משמנה קומות כאשר בכל קומה, אפשר למצוא מעליות בהם גיבורנו יכול לעבור מקומה לקומה, נקודות כוח המאשירות את האנרגיה שלו ונקודות איסוף נתונים המספקות לגיבורנו מידע בקשר לקומה בה הוא נמצא. משרתו של KLEPTO היא להשמיד את כל הרובוטים, שנמצאים בכל הקומות בעזרת מכשיר הירי שלו. בכל קומה נמצאים כעשר עד עשרים רובוטים שונים: חלקם מתפוצצים בקלות, וחלקם מתפוצצים רק לאחר מטר יריות קולח. לאחר, שגיבורנו השמיד את כל היצורים באותה קומה, הוא רשאי לעבור בעזרת המעלית לקומה הבאה. כל קומה מאופיינת בצבע משלה, משתנים משלה ובאויבים שבה. האנושיות שגיבורנו מתבטאת בכך, שבמידה והאנרגיה יורדת, אם עיי נפילה ממשטח גבוה למשטח נמוך מבלי להעזר במשטחים המיועדים לכך או, שרובוט עוין שואב מגיבורנו כוח עיי כך שהוא נצמד אליו אני פרצופו המחייך של גיבורנו יהפך לפרצוף רציני אם הוא עדיין לא ממהר לאיסוף נקודות כוח: פרצופו הרציני יהפך לעקום, משם פרצופו העקום יהפך לכועס ומכאן הדרך הישירה היא התפוצצות. ל - KLEPTO זוג עיניים, פה המשתנה ממצב למצב, ציר עליו הוא מסתחרר, בורג מגניב המשמש ככובע. בזמן, שגיבורנו נמצא בתנועה הוא נוהג לחשוף את כל גופו ולמצמץ בעיניו, וכשהוא נמצא בשעת מנוחה הוא לרוב מכניס את פרצופו לתוך הכובע ומסתגר בתוך עצמו - כלא מודע לכך שהסביבה בה הוא נמצא לא טובה לבריאות. ישנו שלש צורות לשחק במשחק: הצורה הרגילה היא צורת ה - MOBILE אלא כל אימת שגיבורנו לא נז הוא גם יורה והדבר נעשה ללא שימוש בכפתור היריה. הצורה השניה היא צורת ה - WEAPON, היא די דומה לצורה הראשונה אלא כל אימת שגיבורנו נז הוא גם יורה והדבר נעשה גם כן בלי שימוש בכפתור היריה. הצורה השלישית היא צורת ה - GRAPPLE, היא תיונית במצב, שגיבורנו נמצא באפוסת כוחות ואף נקודות הכח לא יכולות לסייע לו. המטרה בצורה הזאת היא לזכות בכמה שיותר מלבנים בצבע צהוב עיי הזנת המשולשים, שבראשותך וקריעתם במקומות המיועדים לכך. אם הצלחת במשימתך אתה נזכה בכמה נקודות בונוס וגיבורנו לבשת ירגיש הרבה יותר טוב. אם נכשלת האפשרות היחידה להשרד בגן עדן היא להתפוצץ. מירב נקודות הבונוס ניתנות לגיבורנו בזמן שהוא גמר להשמיד את האויבים בקומה מסוימת אז האורות כבים, הקומה נהפכת לאפלולית, בודדת והדרך פנויה לקומה אחרת.

- גרפיקה : 96%
- צליל : 78%
- עניין : 85%
- התמדה : 81%
- סיכום : 86%

ברק: משחק מדהים של HEWSON, אני לא ראיתי הרבה משחקים שלהם אולם המשחק הזה פשוט מדהים, הגרפיקה היא אדירה במלא מובן המילה, הטובה ביותר שאפשר ליצור לספקטרום. אתה הוא הרובוט המוד העונה לשם קלפטו (באנגלית - KLEPTO), שיוצא לחסל את כל יצורי היריב בכל שמונה הקומות של המשחק. התנוחות שבהם הרובוט נמצא תמיד הן יפות מאוד ואנושיות כאחד. העקרון של המשחק דומה מאוד לעקרון של GYROSCOPE והוא נסיעה על משטחים במורדות ובעליות. אני מקווה, שהחברה תמשיך להוציא משחקים יפים כל כך ובתדירות גבוהה כמו החברות הגדולות.



אילו א.: המשחק דומה במקצת ל-ALIEN 8 בגרפיקה התלת מימדית האדירה. במשחק זה אתה "איש העטלף", אשר מסייר בתוך טירה עתיקה. המטרה אינה ברורה לי, אך בדרך הבנתי, שצריך לקחת כמה וכמה חפצים כדי לגבור על יצור בעל כוחות רשע. יצור זה לא הוסר צרות ומסבך אותך על כל צעד ושעל. ישנם גם חפצים שאסור לך לגעת בהם, אם נגעת, אתה נעלם בתוך מסך עשן. המשחק בנוי בצורה דומה מאוד ל - GUNFRIGHT, בכך שישנו צבע אחיד בכל מסך. לסיכום זהו משחק יפה מאד אך לי באופן אישי נמאס לראות כל פעם אותו סוג משהקים בעלי מטרה אחרת, די!

- גרפיקה : 95%
- צליל : 52%
- עניין : 69%
- התמדה : 86%
- סיכום : 92%

גיל: עוד משחק בנוסח ALIEN 8 ושאר המשחקים בעלי הגרפיקה התלת

מימדית. המשחק עצמו גבוה מאד מבחינת העניין וההתמדה שבו, בניגוד למשחקים תלת מימדיים אחרים שאני מכיר. לפני שגיבורינו מתחיל במסעו סביב 151 חדרים המנהרה בכדי להציל את ידידו רובין, הוא מוכרח למצוא את שבעת החלקים של חלליתו, אותם חלקים מוצגים בתחילת כל משחק ועל גיבורינו לזהות אותם בהמשך המשחק. על איש העטלף למצוא קודם כל ארבעה חפצים אשר בלעדיהם לא יצליח לעולם במשימתו. בין החפצים נימנים: מגפיו של איש העטלף אשר נותנות לו את כושר הקפיצה, חגורתו המאפשרת לו ליפול באיטיות ממקומות גבוהים והתיק של גיבורינו משמש לנשיאת חפצים שונים שישמשו אותו בשלבים גבוהים יותר של המשחק. על כל חפץ שמושי שומר איש זאב אכזרי. האויבים שבמשחק הם רבים: ישנם סביבונים שונים, פיראטים, כלבים ענקי מימדים, אנשי זאב, משמחים חרים, קוביות מתפוצצות, ראשי כרישים עם פיות פעורים ועוד ככל העולה על הדמיון. ברבים מהחדרים של המנהרה ישנם אנשי עטלף קטנים אשר כל אחד מהם מעלה את גיבורנו לדרגה אחת של כוהות יתר. ישנם 4 קטגוריות וכל איש עטלף קטן נותן לגבורנו יתרון בקטגוריה אחרת. ישנם הממהירים את גיבורנו, אך רק ל-99 צעדים, ישנם המעניקים לו קפיצה גבוהה יותר, אך גם זאת להגבלה של 10 קפיצות, ישנם הנותנים לו הגנה מפני אויביו השונים למשך 99 שניות וישנם כאלה שמעניקים לו מחיה נוספת נוסף על 9 אלה שיש לו. בחלק קטן מן החדרים שבמשחק ישנם כמה מתגים שמנתקים את פעולתם של חלק מהיצורים, כמו כן יהיו חדרים אשר לא יהיה מה לעשות שם והדרך תהיה ללא מוצא, אך אם גיבורנו יסקור בקפדנות את הקירות הוא לבטח ימצא מעבר סודי כלשהו. למרבית הפלא קיימות מין אבני חן הנחשבות לשמושיות ביותר. מספיק שגיבורנו יגע באחת מהן וכבר יקבל חיי כלב ויתחיל את המשחק מאותה נקודה שהפסיק בה עם עוד יחידת כח אחת. ברב המסכים ישנם חבילות הפתעה. הם מתפוצצות כאשר בטמן נוגע בהן, ולכן הנ"ל צריך למצוא איזה חפץ שיפוצץ את אותן חבילות במקומו, וכך הדבר לא יגזול ממנו מחיה. כמו כן ישנם כדורים שטבועים בהם סימני שאלה, חלק מהם הורסניים וחלקם לא. בטמן חייב להתמצא בנושא, הדבר נחשב בגדר משימה קלה היות וכל היצורים והחפצים לא משנים את מיקומם ממשחק למשחק, וגם זה יתרון. הגרפיקה מעולה, מורכבת מאד על כל פרטיה ורוב החדרים צבועים בשני צבעים ובבהירות שונות, דבר הנחשב נדיר במשחקים תלת מימדיים מסוג זה. כל הכבוד ל-OCEAN ולשני המתכנתים הצעירים שתכנתו את המשחק המדהים הזה!



עומר: זהו משחק ההמשך של FIGHTER PILOT, אך הפעם זוהי סימולציה של מטוס קרב. בניגוד ל F.P. ב - TOMAHAWK יש הרבה יותר פעולה, ומשחק קל הרבה יותר. מה שהרגישו רבים ב F.P. היה הקושי הרב הטמון במשחק, אך גם ה - TOMAHAWK לא קל. עליך להשתלט על תא הטיס של המסוק ולהשמיד טנקים בעזרת הטיילים בהם מצויד המסוק. אם אתה טס נמוך, רואים הרים, עצים וכ"ו (כמובן שאסור להתנגש בהם) משחק טוב! אך צריך להתאמן כדי להגיע לתוצאות מרשימות.

גרפיקה : 80%  
צליל : 62%  
עניין : 63%  
התמדה : 78%  
סיכום : 61%

אילן א.: זהו המשחק השני של חברה זו המתמחה ביצירה של הדמית כלי טייס. המשחק הקודם של החברה

היה FIGHTER PILOT הנכנס לדע, אמור לתת רושם רע גם לגבי משחק זה אך לא כך הדבר לגבינו. בפרוש זהו משחק יפה ליתר דיוק זוהי הדמיות מסוק אשר בו אתה משמש כטייס אשר תפקידו להפיל מטוס אויב. כמו כן באפשרותך להפגין ואף לפוצץ טנקים, עמדות נ"מ (נגד מטוסים) של האויב אם ברצונך לממש מטרה זו, עליך לשנות את כלי הנשק, שברשותך ציי לחיצה על המקש "A". גרפיקת הנוף והמהירות יפה למדי, אולם יש בעיה קשנה לגרפיקה בכך שהיא ללא עומק וללא הרבה צבעים כלומר העצמים נראים חלולים כאילו היו עשויים מזכוכית. יש לציין לזכות המתכנתים כי הוסיפו צליל למשחק וכן רמת הקושי ירדה בהרבה מקודמו.

### STARQUAKE / BUBBLEBUS

אילן א.: משחק חדש של חברה מצליחה, שהוציאה בעבר את WIZARD'S LAIR. הרושם הראשוני שלי על משחק זה היה טוב מאד מכיוון שזהו משחק נהדר. במשחק קיימים 16 סקטורים (אזורים) אשר בכל אזור קיימת גרפיקת רקע שונה מאזור אחר וכן לכל אזור יש את "הנוודניקים המדופלמים" המיוחדים לו ואלו מורידים לך את אנרגיית החיים. כדי לעבור מסקטור אחד למשנהו עליך להגיע לדלת ביטחון ושם אתה מתבקש לתת קוד בן חמש אותיות כדי לעבור לסקטור אחר כגון: AMARA, RAMIX וכ"ו. המטרה המוצהרת של המשחק היא לאסוף מספר חפצים ללב הכוכב QUAKE. בדרך אתה גם מתאכזר ליצורים, שמטרידים אותך ללא הרף, אז כדי להרוג אותם יש לך נשק, שגם זה אוזל לך אחרי זמן מה. בדרך רדופת התלאות והצרות אתה יכול לקחת כלי טייס ולחפש איתו את החפצים המסוימים. אולם המתכנתים עשו את המשחק כמה שיותר קשה, בכך שמנעו ממך לעבור בדלת ביטחון עם כלי הטייס, אין מספיק אנרגיית ירי וכ"ו. הצימוק שבמשחק הוא, שאתה יכול לקבל עוד פסילות אם תקח ג'ויסטיקים בדרך (היכן שתמצא). אך זה לא הכל יש גם את הכלים הדוממים כגון:

גרפיקה : 85%  
צליל : 60%  
עניין : 90%  
התמדה : 85%  
סיכום : 90%

מוקשים לא נראים וקווי חשמל. כעקרון זהו משחק יפה מאד, שאני התאהבתי בו ממבט ראשון, ותאמינו לי מעטים כאלו יש.

ברק : אין לי הרבה מה להוסיף לסקירה הטובה הזו של אילן רק אומר, שזהו משחק מאוד יפה כולל הגרפיקה וגם הצלילים יפים מאד (יחסית לסקטורים). הבל רק, שהמשחק קשה מאוד. המטרה היא להגיע ללב הכוכב תוך כדי אסירת חפצים שונים מסקטורים שונים.

=====



הבהרות: אם אינך רוצה להוציא עמוד מהאיגרתון, אפשר להעתיק את תוכנו של הטופס לדף אחר. אם אתה עושה כך דאג שהדף לא יכיל דברים אחרים (סקירות, מכתב) כמו כן כתוב את 15 הגדולים על דף נפרד משאר הטופס. לגליון הבא אנחנו באמת רוצים שכל (!) חבר ומצטרף חדש ישלח את טופס הגדולים, מה יש, קשה מדי? חברים חדשים - למה שלא תצטרף לסינקהלאב? מחיר חברות הוא 6 ש"ח לחצי שנה (3 גיליונות) או 11 ש"ח לשנה. =====  
מעוניין להצטרף לסינקהלאב לתקופה של 12 חודשים, מצורפים 6 ש"ח.

שם פרטי: Me משפחה: 2 שנת לידה: 2

כתובת: רחוב: _____ מס': _____ ישוב: חיפה מיקוד: 21000

טלפון (כולל קידומת): _____

החומרה הנוספת שיש ברשותי (מלבד הציוד הסטנדרטי), ציין חברה ודגם.

אינטרפייס לג'ויסטיק: _____ ג'ויסטיק: _____

מקלדת: מחקים / + / אחר: _____ מדפסת: _____

אינטרפייס אחר: _____ כונן/כוננים: _____

מודם: _____ מכשיר העתקה: _____

ציוד נוסף: _____  
כמה תוכנה ברשותך? עד 50, 51 עד 100, 101 עד 250, 251 עד 400, מעל 400  
אני שולט בשפות המחשב: בייסיק / פסקאל / פורט' / שפת-מכונה / סי /  
אחרת: _____ במידה רבה מאד / רבה / מעטה (ציין לגבי כל שפה)

השלם את הטופס הבא ושלח אותו לסינקהלאב מדי חודשיים.  
15 המשחקים השובים ביותר שראיתי על ספקטרום נכון לעכשיו:

*****			
*מס' חבר*	11.	6.	1.
* <u>41</u> *	12.	7.	2.
* <u>41</u> *	13.	8.	3.
*****	14.	9.	4.
	15.	10.	5.

מעוניין לקנות 2 גיליונות קודמים (מס' _____) מצורפים 6 ש"ח  
מעוניין להיות רכז סניף _____, אנא הודיעו לי מה עלי לעשות  
מעוניין להצטרף לצוות הסוקרים של סינקהלאב (כן/לא) _____  
מעוניין לפתוח מדור קבוע משלי באיגרתון בנושא _____

מצורף בזאת מכתב שבתוכו: (סמן ב-X)

_____ חומר לאיגרתון

_____ תוכנית שתכנתתי למבצע שיווק התוכניות

_____ טופס 40 הגדולים

_____ רשימת תוכנות רציניות שברשותי

_____ מודעה פרטית

_____ אחר: _____

חבר מס' _____ שם: _____ לשמוש המערכת: ת _____ / ד _____ / 5



1000

זפקוטריום  
1784

48K, +, 128K

# סינקלואב-טובל

* אי גרתי ( NEWSLETTER ) כל חודשיים :

20 עמודים מלאים חדשות, סקירות חמרה

* עשרות הבר'ים בכל רחבי הארץ . . .

* המועדון האקסלוסיבי למשתמשי ספקטרום

* פגישות דו שבועיות / חודשיות באזורי

* שינוי חומרה / תוספת שנבנתה על ידי חבר

Figure 1. The effect of the concentration of the *Agaricus bisporus* spores on the growth of *Agaricus bisporus* and *Agaricus bisporus* spores on the growth of *Agaricus bisporus*.

17-00000

מלך ירמיהו

חברות שנתית . . . . . 16 ש"ח

חברות חצי שנתית . . . ש"ח

א' גרתי ו' דו גמא . . . . . 2. ש"ח

ד י נ ק ל א ב ,

331 Т "Л

הרצל י'ה 103 46

[illegible]